ΘΕΜΑΤΑ: ECTS 2000: Η ΕΤΗΣΙΑ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΓΙΟΡΤΗ ΤΩΝ GAMES
ΕΡΕΥΝΑ: INTERNET CRIMES

GAMEWEB Η HOMEPAGE ΤΟΥ ΕΛΛΗΝΑ GAMER

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 128 15 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ 2000 ISSN 1105-5472 1.700 ΔΡΧ.

DEUS EX

Ο ΑΠΟ ΜΗΧΑΝΗΣ ΘΕΟΣ... ΤΟΥ GAMING!

HINTS & TIPS
ΔΕΚΑΔΕΣ CHEATS ΓΙΑ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

EMULATORS' CORNER
ΕΙΔΗΣΕΙΣ ΑΠΟ ΤΟΝ ΘΑΥΜΑΣΤΟ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ EMULATORS

PC EXPERT
Z-NET

ΠΡΙΝ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ
...MP3 PLAYERS

HOT STUFF
MAINBOARDS ΜΕ i815 CHIPSET

DO IT YOURSELF
ACROBAT READER

THE 4th COMING
ΟΛΑ ΤΑ ΝΕΟΤΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟ ΔΗΜΟΦΙΛΕΣΤΑΤΟ ON-LINE RPG

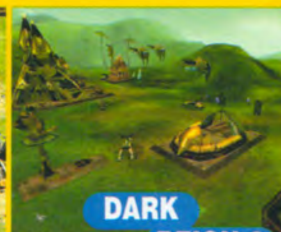
WEB AUTHORING
CROSS BROWSER SCRIPTING

GAME REVIEWS


ICEWIND DALE


GRAND PRIX 3


AGE OF EMPIRES 2 CONQUERORS


DARK REIGN 2


EARTH 2150

Νέες κυκλοφορίες

από την





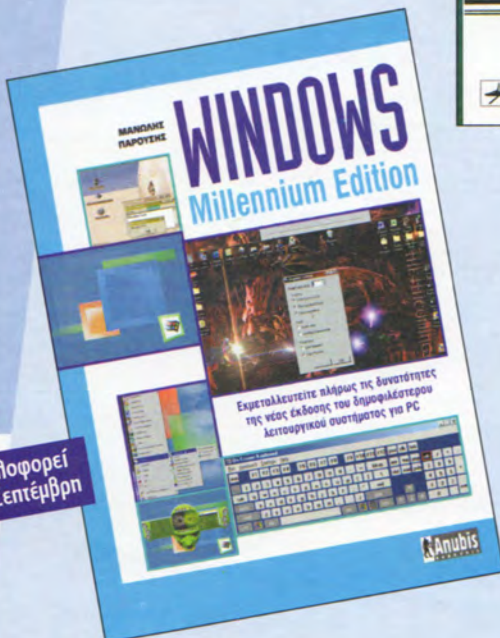
Σελ.: 143
Κωδικός: ΕΒ-00-319
ISBN: 960-306-274-X
Τιμή: 3.800 δρχ.



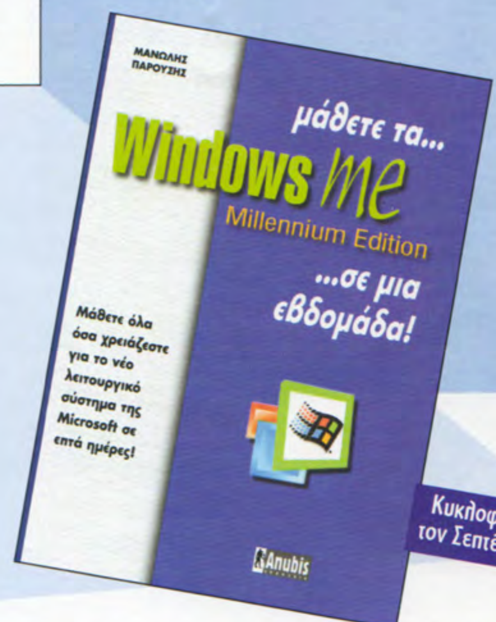
Σελ.: 159
Κωδικός: ΕΒ-00-322
ISBN: 960-306-275-8
Τιμή: 3.800 δρχ.



Σελ.: 150
Κωδικός: ΕΒ-00-320
ISBN: 960-306-267-7
Τιμή: 4.800 δρχ.



Κυκλοφορεί τον Σεπτέμβρη



Κυκλοφορεί τον Σεπτέμβρη

Για παραγγελίες συμπληρώστε το κουπόνι της Anubis Collection που εσωκλείεται στο περιοδικό στη σελίδα 163.



Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 01-9238672, φαξ: 01-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 15, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801487, φαξ: 01-3841095
Βιβλιοπωλείο: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801761, φαξ: 01-3841095
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

EDITORIAL

Επέστρεψε όλος ο καλός ο κόσμος, βλέπω! Πήχτρα η Αθήνα για άλλη μία φορά μέσα σε λίγες μέρες. Εκεί που στα τέλη Αυγούστου - αρχές Σεπτεμβρίου χρειαζόμουν μόλις 20 λεπτάκια για να φτάσω από το σπίτι στα γραφεία του "PC Master", τώρα επέστρεψα πια στο παλιό, γνώριμό μου 45λεπτο - και πάλι καλά, να λέμε, υπάρχουν και χειρότερα. Χρόνια τώρα μου τριβελίζει το μυαλό η ιδέα να πάρω ένα μηχανάκι, μπας και βρω την υγειά μου, αλλά συνήθως όλο και κάποιο μηχανόβιο φιλαράκι μου επισκέπτομαι στο ΚΑΤ (μακριά από εμάς) και οι αμφιβολίες υπερισχύουν των αναγκών μου. Καλύτερα με τέσσερις ρόδες, λοιπόν, ανεξάρτητα αν λέγονται αυτοκίνητο, λεωφορείο ή τρόλεϊ.

Μια και μιλάμε για ρόδες, και μάλιστα τέσσερις, τι θα λέγατε για μια βόλτα στις πιο διάσημες πίστες όλου του κόσμου; (Αν σας αφήσουν τα bugs, φυσικά.) Ετσι, για να ξεχάσουμε λίγο την κίνηση (ή, καλύτερα, ακινησία) των πόλεων και τους τροχονόμους που παραμονεύουν με το μπλοκάκι στο χέρι αν τυχόν πατήσεις λίγο παραπάνω το γκάζι. Στο Grand Prix 3 δεν θα βρείτε ανθρώπους που προσπαθούν να σας λογικέψουν (μην τρέχεις τόσο πολύ, παιδί μου, να προσέχεις), αλλά προπονητές που πολύ θα ήθελαν να σας βάλουν ένα τούβλο στο δεξί πεντάλ. Το όνειρο κάθε βρωμόγκαζου!

Δεν μιλήσαμε όμως για το παιχνίδι που φιγουράρει στο εξώφυλλο, το Deus Ex (λέξεις που προέρχονται από το Deus Ex Machina, λατινική έκφραση για τον "από μηχανής θεό" των αρχαίων ελληνικών τραγωδιών που πρωτολάνσαρε ο Αισχύλος, αν δεν απατώμαι). Πρόκειται για ένα RPG το οποίο έχει ήδη σημειώσει πολύ καλές πωλήσεις στην άλλη πλευρά του Ατλαντικού και όχι άδικα, αν τουλάχιστον πιστέψουμε τα λεγόμενα του DT (DarkTemplar για όσους δεν το 'πιασαν). Πολύ καλό σενάριο, υποδειγματικός χειρισμός, έξοχος ρεαλισμός και άφθονη δράση.

Last but not least, όπως λένε και οι αγγλόφωνοι, το Icewind Dale είναι ένα ακόμα RPG, το οποίο έρχεται να διεκδικήσει μία θέση στην καρδιά σας. Από τα δυνατά σημεία του ξεχωρίζουν το αυθεντικό πνεύμα των AD&D παιχνιδιών (κάτι που δεν συναντάμε και πολύ συχνά) και η πλούσια δράση του. Οι οπαδοί των επιτραπέζιων RPGs ίσως -λέω ίσως- βρουν στο Icewind Dale την ευκαιρία που έψαχναν για να ασχοληθούν με τα CPRGs.

Τέλος, μην ξεχάσετε να ενημερωθείτε για όλα όσα συνέβησαν στη φετινή ECTS, τη μεγαλύτερη έκθεση computer games της Ευρώπης!

Γιάννης Πατρίκος

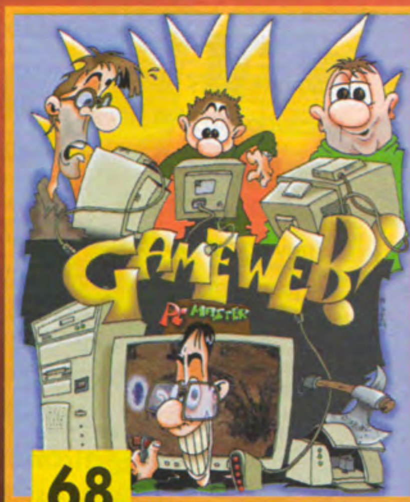
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ



62 **ECTS 2000**
"Εργα και ημέραι" της μεγάλης γιορτής των games.



68 **GameWeb**
Ολα όσα θέλετε να γνωρίζετε για το site των gamers.



72 **Paint Shop Pro**
Το γνωστό πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας

GAMECLUB







PC master CD-ROM — ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ζοζέφ Φίλο,
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Ηλίας Καφούρος, Πέτρος Παπαθανασίου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ**: Derek dela Fuente, Βαγγέλης Αλευρίτης, Παναγιώτης Ανδριανέσης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Γιάννης Βογιατζής, Νικόλας Δεμιρίδης, Γιάννης Καλοσκάμπης, Δημήτρης Καρέτσος, Ηλίας Καφούρος, Νίκος Κόντης, Γιώργος Κυριακός, Ορέστης Μανούσος, Ζωή Μαρμαρά, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Νινιός, Πέτρος Παπαθανασίου, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Κώστας Σπυρόπουλος, Ιωάννης Τζοϊτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης, **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ**: Πάρης Κοντόγγονας, **ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ**: Γιώργος Κομιώτης, Παναγιώτης Λύρης,
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Μαρίλη Ηλιάδου, Μιχάλης Μαυροκέφαλος, **MARKETING**: Ελενα Χαβιάρα, Σωτήρης Τρόντζος, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Αντώνης Ρούσσος,
ART DIRECTOR: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κάτια Σάαντα, Κώστας Ντούγκας, Θέμης Σκούφης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Ηρώ Σταμπούλου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Γιώργος Λαζαρίδης, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ**: Λ. Συναχερής, Γ. Κάργιαννης
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κ. Πέππας, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Αλίκη Τριανταφυλλίδου, Ελλη Μαστρομανώλη,
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COPY PRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ, **ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ:** ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

Να μαστε πάλι εδώ, πιστοί στο 15ήμερο ραντεβού μας (το καλοκαιράκι ήταν απλώς ένα ευχάριστο διάλειμμα και τίποτα άλλο). Οι περισσότεροι από εσάς θα πρέπει να έχετε ήδη ξεκινήσει τη νέα σχολική χρονιά, οπότε πρώτα απ' όλα σας εύχομαι ολόψυχα... καλή δύναμη. Ας περάσουμε λοιπόν στα του παρόντος CD-ROM, όπου θα βρείτε πρώτα απ' όλα 3 playable demos των Stupid Invaders (ένα άκρως πρωτότυπο adventure, με πάρα πολύ χιούμορ), Age of Empires II: The Conquerors expansion και Heavy Metal F.A.K.K. 2, καθώς και 2 non-playable demos (υπό μορφή βίντεο) , τα Colin McRae 2 και Sydney 2000. Ξέρω πως πιθανότατα θα σας φαίνονται κομματάκι λίγα τα μόλις 3 playable demos, αλλά αν δείτε το συνολικό μέγεθός τους σε MBs, θα καταλάβετε γιατί δεν "χώρεσαν" και άλλα. Φυσικά, εκτός από τα demos θα βρείτε και άλλα ενδιαφέροντα, όπως εικόνες από επερχόμενα παιχνίδια, patches των αγαπημένων σας παιχνιδιών και φυσικά πολλά και ενδιαφέροντα extras. Καλή σας διασκέδαση, και τα ξαναλέμε σε 15 ημέρες.

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

DEMOS

STUPID INVADERS

Εταιρία: *Gaumont*
Απαιτήσεις: *Pentium 200MHz, 32MB RAM, 3D accelerator*

Πρόκειται για ένα παιχνίδι adventure, στο οποίο κυρίαρχο στοιχείο είναι το χιούμορ. Για να σας δώσω να καταλάβετε περί τίνος πρόκειται, αρκεί να σας μεταφέρω μία δήλωση ενός εκ των δημιουργών του: "Προσπαθούμε να κάνουμε αυτό το παιχνίδι όσο πιο ανόητο γίνεται". Εντάξει, το τελευταίο μην το



πάρετε τοις μετρητοίς, καθώς δεν εννοεί πως απευθύνεται σε... ανόητους. Απλώς πρωταρχικός στόχος του είναι να προσφέρει άφθονο γέλιο. Το όλο στήσιμο θυμίζει εντονότατα παλιές, καλές εποχές των adventures, όπου το χιούμορ ήταν το κυρίαρχο στοιχείο. Οι κεντρικοί ήρωες είναι πέντε συμπαθείς εξωγήινοι, οι οποίοι ταξιδεύουν με το μικροσκοπικό διαστημόπλοιό τους. Για κακή τους τύχη, όμως, την ώρα που περνάνε επάνω από τον πλανήτη μας, αποφασίζουν να σταματήσουν για ένα ωραίο πικνίκ. Εντοπίζονται όμως από έναν τρελό επιστήμονα, τον Dr Sakarine, ο οποίος έχει μανία με οτιδήποτε εξωγήινο. Του αρέσει να αιχμα-



λωτίζει καθετί που δεν προέρχεται από τον πλανήτη μας και να το μεταφέρει στο μυστικό εργαστήριό του για περαιτέρω μελέτη. Ετσι, λοιπόν, με πολύτιμο αρωγό το βοηθό του, ο "δόκτωρ" προσπαθεί πάσει θυσία να αιχμαλωτίσει τους ανυποψίαστους φίλους μας. Εκείνοι με τη σειρά τους θα πρέπει να αποφύγουν τις παγίδες που θα τους στήσει. Ποιος θα τους βοηθήσει; Ναι, καλά καταλάβατε, εσείς! Το γραφικό περιβάλλον του παιχνιδιού είναι πλήρως τρισδιάστατο (εξ ου και η "απαίτηση" για την ύπαρξη ενός 3D accelerator), οι δε χαρακτήρες θα είναι περίπου 50, ενώ πάρα πολλές θα είναι και οι τοποθεσίες του. Επιπλέον θα υπάρχουν περισσότερες από 2.000 γραμμές διαλόγων και άφθονα διασκεδαστικά cinematics. Το gameplay ακολουθεί τα standards των adventures: εύρεση αντικειμένων, επίλυση γρίφων κ.λπ. Εσείς θα χειριστείτε και τους 5 ήρωες σε διαφορετικά σημεία του παιχνιδιού.

Σύμφωνα με την εταιρία, για να ολοκληρώσετε την πλήρη έκδοση του παιχνιδιού, θα χρειαστείτε περισσότερες από 30 ώρες ενασχόλησης μαζί του. Προς το παρόν, βέβαια, θα ασχοληθείτε λιγότερες, εγκαθιστώντας το



SCREENSHOTS

- Return to Castle Wolfenstein
- Sacrifice
- Wizards and Warriors

demo που θα βρείτε εδώ και παίρνοντας μια πρώτη γεύση από το διασκεδαστικό αυτό παιχνίδι.

HEAVY METAL F.A.K.K. 2

Εταιρία: *Ritual Entertainment*
Απαιτήσεις: *Pentium II 233MHz, 32MB RAM, 3D accelerator (Direct 3D support)*

Πρόκειται για ένα 3D action παιχνίδι με εκπληκτικά γραφικά. Η engine που χρησιμοποιεί είναι πρωτοποριακή και φιλοδοξεί να ταράξει τα νερά στο χώρο. Μάλιστα, οι



πιο αισιόδοξοι στην εταιρία μιλούν για υποσκελισμό των τίτλων που κυριαρχούν αυτή τη στιγμή στο είδος του.



PATCHES

- Diablo 2
- Nox
- Icewind Dale
- Heavy Metal F.A.K.K. 2
- Dark Reign 2



Στο παιχνίδι αναλαμβάνετε το ρόλο της F.A.K.K. 2 (ή αλλιώς Julie), μίας μυθικής ηρωίδας, και θα βρεθείτε αντιμέτωποι με πολλές προκλήσεις και φυσικά πολλούς εχθρούς. Οι τελευταίοι ποικίλλουν τόσο σε είδος όσο και σε μορφές. Μάλιστα, δεν θα πρέπει να εφησυχάσετε ούτε μία στιγμή, καθώς ο κίνδυνος παραμονεύει εκεί που δεν τον περιμένετε. Η δράση του συνοδεύεται από άφθονα οπτικά και ακουστικά εφέ, το περιβάλλον αλλάζει ανάλογα με το πέρασμα της ώρας, ενώ είναι σίγουρο πως και η ποικιλία των όπλων δεν θα σας αφήσει παραπονεμένους. Ο κόσμος όπου εκτυλίσσεται το παιχνίδι είναι, εκτός από εντυπωσιακός και μεγάλος στο μέγεθος, γεγονός που υπόσχεται πολλές ώρες ενασχόλησης. Στο παρόν demo σάς δίνεται η δυνατότητα να παίξετε ένα μικρό μέρος του κανονικού παιχνιδιού και να κάνετε μια καλή γνωριμία μαζί του.

AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS EXPANSION

Εταιρία: *Microsoft*
Απαιτήσεις: *Pentium 166MHz, 32MB RAM*

Νομίζω πως το εν λόγω παιχνίδι δεν χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις. Πρόκειται για το expansion ενός από τα καλύτερα RTS που έχουν κυκλοφορήσει. Πλάι στις εκπληκτικές ιδιότητες του πρωτότυπου παιχνιδιού, εισάγει 5 νέους πολιτισμούς (Αζτέκοι, Μάγιας, Ισπανοί, Ούννοι και Κορεάτες), 4 νέες campaigns, νέες τε-



χνολογίες, νέα όπλα και γενικότερα καινούριες συγκινήσεις. Τα γραφικά παραμένουν λεπτομερέστατα και καλοσχεδιασμένα και το gameplay κυμαίνεται στα ίδια υψηλά επίπεδα. Πέραν των νέων πολιτισμών έχουν προστεθεί και κάποιες



ΟΙ ΕΠΙΚΡΑΤΕΣΤΕΡΕΣ ΣΥΜΜΕΤΟΧΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ "WEB MASTER 2000"

Ασφαλώς πολλοί από εσάς θα περιμένατε αυτό το τεύχος με περισσή αγωνία, καθώς είχε ανακοινωθεί πως στο παρόν CD-ROM θα υπάρχουν οι επικρατέστερες συμμετοχές για το μεγάλο διαγωνισμό "Web Master 2000". Ομως, λόγω της παράτασης που δόθηκε για την υποβολή των συμμετοχών, οι επικρατέστερες συμμετοχές ανά κατηγορία θα συμπεριληφθούν στο CD-ROM του αμέσως επόμενου τεύχους του "PC Master" (τεύχος 129, 1η Οκτωβρίου 2000). Λίγη υπομονή μέχρι τότε, για να μάθετε αν είστε και εσείς ένας από τους υποψήφιους για τα μεγάλα δώρα.

DRIVERS

Στο παρόν τεύχος θα βρείτε τους τελευταίους drivers για τις εξής κάρτες/chips γραφικών:
- S3 Savage 4
- Voodoo 3 2000/3000
- Radeon
- TNT/Geforce

SOLUTIONS

- Dracula Resurrection

επιπλέον ικανότητες (ως bonus) στους προϋπάρχοντες, τρία νέα είδη παιχνιδιού, καθώς και πολλοί νέοι χάρτες. Στους τελευταίους συμπεριλαμβάνονται πολλοί πραγματικοί παγκόσμιοι χάρτες. Στην trial έκδοση που υπάρχει στο CD μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα σε δύο πολιτισμούς (Μάγιας και Αζτέκους) τον δικό σας, να παίξετε ένα πλήρες σενάριο από τη Montezuma campaign, ενώ μπορείτε ναι παίξετε και σε multiplayer mode (με μάξιμουμ 4 παίκτες) το King of the Hill παιχνίδι στο χάρτη Yucatan (ένας από τους νέους χάρτες). Σκοπός σας στον τελευταίο είναι να πάρετε υπό τον έλεγχό σας το monument που υπάρχει στο κέντρο του χάρτη και να το διατηρήσετε για κάποιο χρονικό διάστημα. Φυσικά, για περισσότερες λεπτομέρειες μπορείτε να ανατρέξετε στην αναλυτική παρουσίαση του παιχνιδιού, που φιλοξενείται στις σελίδες του τεύχους που κρατάτε αυτή τη στιγμή στα χέρια σας.

COLIN McRAE RALLY 2

***Εταιρία:** Codemasters*
NON PLAYABLE

Ασφαλώς το πρώτο Colin McRae Rally αποτέλεσε σημείο αναφοράς στα racing games. Ακόμη και σήμερα θεωρείται ένα από τα καλύτερα του είδους του. Με ομαλότατη κίνηση, πολύ καλά γραφικά, εκπληκτικό gameplay και γενικά τρομερή ατμόσφαιρα, θέτει τις καλύτερες βάσεις για το συνεχιστή του, ο



οποίος αναμένεται από πολύ κόσμο, μια και θεωρείται πως θα είναι και πάλι ο καλύτερος. Βέβαια, ο συναγωνισμός πλέον είναι πιο σκληρός, καθώς έχουν κυκλοφορήσει αρκετά αξιόλογα racing games, με πρώτο και καλύτερο το Michelin Rally Masters. Καθώς δεν υπάρχει αυτή τη στιγμή κάποιο playable demo, μπορείτε να απολαύσετε το trailer που θα βρείτε στο σχετικό section. Φυσικά, μόλις βγει και το playable θα το έχετε στη διάθεσή σας μέσω του αγαπημένου σας περιοδικού.

EXTRAS

Και σε αυτό το τεύχος, στο directory extras, θα βρείτε πολλά και ενδιαφέροντα προγράμματα, add-ons, καθώς βέβαια και τραγούδια σε μορφή MP3. Ας δούμε, όμως, λίγο πιο αναλυτικά τα περιεχόμενα του συγκεκριμένου directory.

- **Half-Life Counterstrike:** Αν δεν ξέρετε τι είναι αυτό, τότε μάλλον δεν είστε και τόσο τακτικοί αναγνώστες μας ή δεν ασχολείστε καθόλου με τα on-line games. Υπάρχει, βέβαια, και μία τρίτη εκδοχή, σύμφωνα με την οποία δεν ασχολείστε καθόλου με action games. Στο αμέσως προηγούμενο τεύχος, στη στήλη "On-line gaming", ο φίλτατος συνάδελφος Νίκος "den paizo FIFA" Κόντης είχε κάνει παρουσίαση του εν λόγω MOD για το πολύ καλό Half-Life. Αν λοιπόν σας αρέσει το Half-Life και θέλετε να παίξετε νέα επίπεδα με άλλους ανθρώπους-παίκτες, τότε εγκαταστήστε το και... αυτό ήταν. Εννοείται, βέβαια, πως θα πρέπει να διαθέτετε και το αρχικό παιχνίδι για να παίξετε.

- **MP3 Kingdom:** Το καθιερωμένο πλέον section, με τραγούδια νέων καλλιτεχνών σε μορφή MP3. Το συγκρότημα που φιλοξενούμε σε αυτό το CD ονομάζεται "Transoceanic". Συνολικά θα βρείτε 5 τραγούδια τους, όλα instrumental (δηλαδή χωρίς στίχους). Πρόκειται για χαλαρωτική μουσική.

- **Nox Quest:** Το Nox θα το γνωρίζετε. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που κυκλοφόρησε φέροντας την ετικέτα τού -επίδοξου πάντα- "Diablo Killer". Για άλλους κατάφερε να ανταποκριθεί στον χαρακτηρισμό αυτό, για άλλους όμως όχι. Οπως και να έχει, πάντως, εδώ θα βρείτε ένα επίσημο add-on για το παιχνίδι αυτό, το οποίο δίνει ιδιαίτερη έμφαση στα multiplayer στοιχεία.

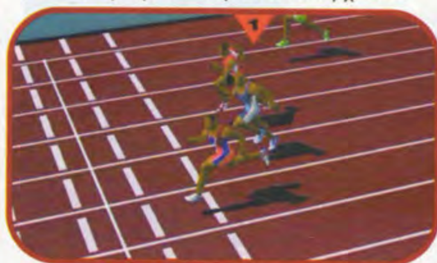
- **PC Master Chat:** Εδώ έχουμε ένα πρόγραμμα δημιουργημένο από έναν αναγνώστη του περιοδικού, γνωστό ως Badsector. Πρόκειται για ένα μικρό και εύκολο στην εγκατάσταση προγραμματάκι, το οποίο κάνει την πρόσβαση στο chat room του "PC Master" site πιο γρήγορη και εύκολη.

- **Runesword:** Πώς θα σας φαινόταν αν μπορούσατε να κατασκευάσετε εύκολα και γρήγορα τα δικά σας RPGs; Αν η ιδέα σάς φαίνεται ενδιαφέρουσα, τότε το πρόγραμμα αυτό είναι ό,τι πρέπει για την περίπτωσή σας. Διαθέτει πολλά tutorials υπό τη μορφή βίντεο, τα οποία ασφαλώς θα σας βοηθήσουν σημαντικά. Καλές δημιουργίες!

SYDNEY 2000

***Εταιρία:** Eidos Interactive*
NON PLAYABLE

Πρόκειται για το επίσημο παιχνίδι των φετινών Ολυμπιακών Αγώνων που θα διεξαχθούν στο Σίντνεϊ της Αυστραλίας. Φυσικά, οι ελπίδες όλων μας για την κατάκτηση όσο το δυνατόν περισσότερων μεταλλίων (και δη χρυσών) από τη χώρα μας είναι αυτονόητες. Αν, λοιπόν, θέλετε και εσείς να δοκιμάσετε τις δυνάμεις σας σε 12 συνολικά ολυμπιακά αγωνίσματα, τότε το παιχνίδι αυτό σίγουρα θα σας ενδιαφέρει (αναλυτική παρουσίασή του θα υπάρχει στο



επόμενο τεύχος του "PC Master"). Διαθέτει αρκετούς τρόπους παιξίματος, που ασφαλώς θα ενδιαφέρουν τους φίλους του αθλητισμού. Δεν γνωρίζω αν η full έκδοση θα περιλαμβάνει και την παρέλαση των... "όχι και τόσο φανατικών αντρών" κατά την τελετή λήξης, αλλά αυτό είναι κάτι που θα το δούμε στην πορεία. Προς το παρόν, μπορείτε να δείτε το trailer του παιχνιδιού, το οποίο θα σας κατατοπίσει σχετικά με το τι θα βρείτε σε αυτό. Αντε και Ολυμπιονίκες! PC

ΕΝΑ ΜΙΝΙ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ ΦΩΤΟ-ΣΤΟΥΝΤΙΟ

ARTISCAN 2400FS COLOR FILM SCANNER



Ξεχάστε τις επισκέψεις στο φωτογράφο σας για εμφανίσεις φιλμ και slides. Τώρα μπορείτε να τις κάνετε και εσείς εύκολα, γρήγορα και απλά με το προϊόν που σας παρουσιάζουμε. Μετατρέπει εύκολα και γρήγορα φωτογραφικά φιλμ και slides σε ψηφιακό format. Εν συνεχεία, μπορείτε άνετα με κάποιο πρόγραμμα να το διαχειριστείτε στον Η/Υ σας και να κάνετε τις δικές σας εκτυπώσεις.

info www.tamarack.net



ΚΑΤΑΓΡΑΨΤΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΕΥΚΟΛΑ ΚΑΙ ΓΡΗΓΟΡΑ

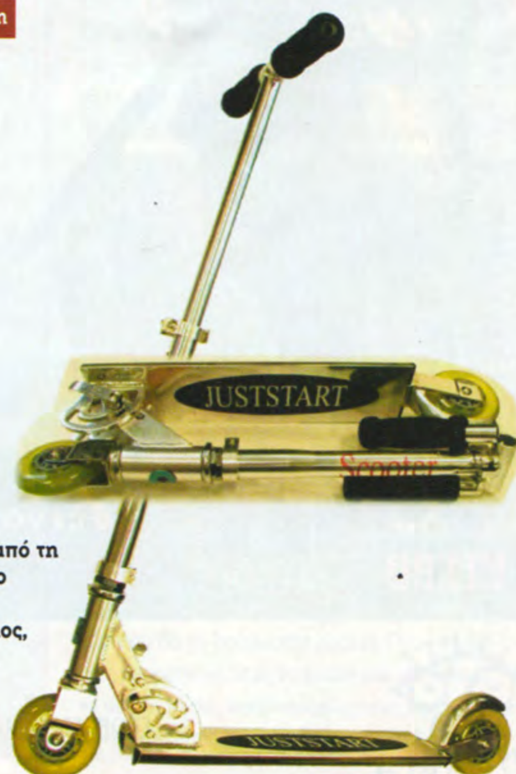
JVC GRDVM70 COLOR

Μία πρακτική κάμερα χειρός, υψηλών δυνατοτήτων. Διαθέτει, όπως βλέπετε, μία LCD οθόνη 2.5΄΄, μεγάλες δυνατότητες zoom, στερεοφωνικό ήχο, θύρα υπερύθρων, ψηφιακά ειδικά εφέ, καλώδιο σύνδεσης με Η/Υ και πολλά ακόμη. Ασφαλώς μία πολύ καλή πρόταση στο χώρο από μία επώνυμη εταιρία.

info www.jvc.com

ΔΩΣΤΕ ΛΥΣΗ ΣΤΟ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΚΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ

RAZOR "LIKE" ROLLERBOARD SCOOTER



Αυτό το ελαφρύ, δυνατό και συμπαγές scooter θα σας βγάλει πολλές φορές από τη δύσκολη θέση κατά τις -κοντινές κυρίως- μετακινήσεις σας. Διαθέτει φρένο ποδός, παραγεμισμένες χειρολαβές και δύο λεπτές ρόδες πολυουρεθάνης. Επίσης, μπορεί να χωριστεί σε επιμέρους κομμάτια για ευκολότερη μεταφορά. Τέλος, αξίζει να αναφέρουμε ότι κυκλοφορεί σε μία μεγάλη ποικιλία χρωμάτων.

info www.igadget.com



ΑΜΕΣΗ ΕΠΙΣΚΕΥΗ ΤΩΝ CDs ΣΑΣ

SKIP DOCTOR REPAIR SERVICE

Οχι, μην πετάτε ακόμα αυτό το φθαρμένο CD. Δοκιμάστε πρώτα να το επισκευάσετε με τη συσκευή αυτή και... σώστε το! Διαθέτει ένα ειδικά πατενταρισμένο σύστημα επισκευής που διορθώνει τις γρατζουνιές και, γενικά, ό,τι μπορεί να έχει προκαλέσει τη φθορά του αγαπημένου σας CD. Συνοδεύεται από εγγύηση λειτουργίας ενός χρόνου.

info www.igadget.com



ΤΟ MOUSEPAD ΠΟΥ ΣΑΣ... ΥΠΟΛΟΓΙΖΕΙ

MOUSEPAD & CALCULATOR COMBO

Αραγε πόσες φορές δεν έχει χρειαστεί να κάνετε αριθμητικούς υπολογισμούς ενώ τρέχετε κάποια εφαρμογή στον υπολογιστή σας; Αντε τώρα να βγαίνεις από το πρόγραμμα και να το ξαναφορτώνεις μετά! Οχι πια, καθώς το συγκεκριμένο mousepad διαθέτει και αριθμομηχανή, η οποία θα σας φανεί πολύτιμος βοηθός. Επιπλέον, δεν χρειάζεται καν μπαταρίες για να λειτουργήσει, αφού αντλεί τη δύναμή του από την ηλιακή ενέργεια.

info www.igadget.com



ΕΝΑ CONTROL ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΔΟΥΛΕΙΕΣ

SONY RM-AV2100

Ενα κοντρόλ πολλαπλών χρήσεων, το οποίο εκτός των άλλων διαθέτει μία LCD οθόνη που κάνει τη χρήση του ευκολότερη. Αναγνωρίζει και ελέγχει τις περισσότερες συσκευές, συμπεριλαμβανομένων των DVD. Επιπλέον, έχει 16 πλήρως προγραμματιζόμενα κουμπιά για να εκτελείτε άμεσα τις λειτουργίες που επιθυμείτε. Για τη λειτουργία του χρειάζεται έξι μπαταρίες τύπου ΑΑ.

info www.sony.com

Επιμέλεια: Πέτρος Παπαθανασίου

Αρχισαν τα δύσκολα για την Intel

Στο προηγούμενο τεύχος είχαμε αναφερθεί στις εντυπωσιακές παρουσιάσεις της Intel, που έγιναν στο πλαίσιο του συνεδρίου Intel Developer Forum την τελευταία εβδομάδα του Αυγούστου και αφορούσαν στην καινούρια σειρά επεξεργαστών Pentium 4. Είδαμε την έκδοση του 1,4GHz, αλλά και εκείνη των 2GHz, η οποία μάλιστα λειτούργησε αδιαμαρτύρητα χρησιμοποιώντας για την ψύξη της ένα απλό ανεμιστηράκι!



Δεν πέρασε μία εβδομάδα και οι νεότερες πληροφορίες κάθε άλλο παρά ενθαρρυντικές για το νέο δημιούργημα είναι. Σύμφωνα με μία μελέτη που παρουσιάστηκε στον δικτυακό τόπο του Microprocessor Report (www.mdronline.com), ο Pentium 4 είναι στην πραγματικότητα πιο αργός σε σχέση με το μικρότερο "αδελφό" Pentium III στις ίδιες ταχύτητες ρολογιού. Στην πραγματικότητα, βέβαια, οι δύο επεξεργαστές δεν είναι συγκρίσιμοι, καθώς ο μεν Pentium 4 ξεκινάει από τα 1,4GHz, ο δε Pentium III σταματάει στα 1,13GHz. Με μία αναγωγή, όμως, της υπολογιστικής ισχύος του Pentium III, η μελέτη υποστηρίζει ότι στα 1,4GHz θα ήταν έως και 20% γρηγορότερος σε σχέση με τον Pentium 4. Τα δεδομένα αυτά δεν αμφισβητούνται από την Intel, η οποία όμως υπόσχεται αναβαθμισμένες επιδόσεις όταν θα ενσωματωθεί πλήρως η νέα αρχιτεκτονική των 0,13micron, ενώ έχοντας δώσει κύριο βάρος στις multimedia και τις δικτυακές δυνατότητες του νέου επεξεργαστή, οι επιδόσεις του σε τομείς όπως η διαχείριση βίντεο και τα γραφικά είναι κορυφαίες.

Τα άσχημα νέα, όμως, δεν σταματούν εδώ. Ο Pentium III έπεσε θύμα της βιασύνης της Intel να ξεπεράσει τη ραγδαία ανερχόμενη AMD. Ετσι, τα πρώτα chips που κυκλοφόρησαν στην αγορά από τον Αύγουστο παρουσίασαν δυσλειτουργίες και κολλήματα σε εφαρμογές όταν ξεπερνούσαν ένα συγκεκριμένο όριο θερμοκρασίας λειτουργίας. Παρά το γεγονός ότι το φαινόμενο δεν ήταν ιδιαίτερα εκτεταμένο, η Intel αναγκάστηκε να ανακαλέσει όλους τους επεξεργαστές που είχε κυκλοφορήσει στην αγορά, ενημερώνοντας τους καταναλωτές μέσω του δικτύου των κατασκευαστών υπολογιστών για την ανάκληση αυτή. Οι διορθωτικές κινήσεις υπολογίζεται ότι θα απαιτήσουν τουλάχιστον δύο μήνες για να ολοκληρωθούν και, βέβαια, στο διάστημα αυτό η AMD θα βρίσκεται για ακόμη μία φορά μπροστά, αφού ο Athlon των 1,1GHz κυκλοφορεί ήδη στην αγορά.



Athlon 1GHz + 100MHz

Εν αντιθέσει με την Intel, η AMD φαίνεται περισσότερο έτοιμη να αντεπεξέλθει στο μεταξύ τους πόλεμο. Η 28η Αυγούστου ήταν η ημερομηνία της επίσημης εισαγωγής στην αγορά του Athlon στα 1,1GHz. Η AMD, εκτός της αυξημένης ικανότητας διακίνησης των προϊόντων της και της ικανοποίησης των απαιτήσεων της αγοράς (ενώ το δίκτυο πώλησης των Athlon λειτουργεί πολύ καλά, η Intel αδυνατεί να ικανοποιήσει επαρκώς τις απαιτήσεις της αγοράς στα ισχυρότερα μοντέλα του Pentium III), διαθέτει πλέον μία ευρεία γκάμα πρώτου μεγέθους εταιριών που υιοθετούν τα προϊόντα της, μεταξύ των οποίων οι IBM, HP, Compaq, Gateway, Siemens και η Fujitsu. Η αναμενόμενη αύξηση του μεριδίου αγοράς της AMD καλύπτεται ήδη και με τη συμβολή του νέου εργοστασίου της που λειτουργεί στη Δρέσδη της Γερμανίας. Τώρα μάλιστα που ανακοινώθηκε η ανάκληση των Pentium III στην έκδοση των 1,13GHz από την Intel, εξαιτίας τεχνικών προβλημάτων που παρουσίασαν, οι υπεύθυνοι της AMD τρίβουν τα χέρια τους, αφού διατηρούν την πρωτοπορία στον αγώνα δρόμου στο στίβο των GHz.



Σύμφωνα με τις δημοσιευμένες από την AMD μετρήσεις των επιδόσεων του Athlon των 1,1GHz, ο επεξεργαστής εμφανίζεται ταχύτερος έως και 7% σε όλες τις διαδικασίες σε σχέση με τον έως τώρα κορυφαίο Athlon του 1GHz. Η τιμολογιακή πολιτική της AMD παραμένει στην τακτική των πιο συγκρατημένων τιμών, έτσι τη στιγμή που ο Pentium III στα 1,13GHz κοστίζει (ή μάλλον κόστιζε) 990 δολάρια, ο ανταγωνιστής του Athlon δεν ξεπερνά τα 853 δολάρια.

Μετά την S3, η σειρά της Intel...

Το τμήμα των καρτών γραφικών της S3 έκλεισε, και η Diamond μας άφησε χρόνους. Η αφόρητη πίεση της συνεχούς τεχνολογικής εξέλιξης των chips γραφικών δεν άφησε ανεπηρέαστο ούτε τον μεγαλύτερο κολοσσό των κατασκευαστών, την Intel. Επειτα από τρία χρόνια συνεχούς παρουσίας στα δρώμενα, το τμήμα Γραφικών της Intel κλείνει με συνολική ζημιά 430 εκατ. δολάρια! Από το 1998, που η Intel μπήκε στο παιχνίδι με την i740, ήταν φανερή η μέτρια πορεία που θα ακολουθούσε σε έναν τομέα που άλλοι κατασκευαστές είχαν ήδη καταξιωθεί και όριζαν την κορυφή της τεχνολογίας. Από τότε το i740 ήταν ήδη παρωχημένο, με μέτριες 3D δυνατότητες, οι αναλυτές όμως υποστήριζαν ότι το όνομα της Intel και η παντοδυναμία της ως κατασκευάστριας θα ήταν ικανά να το στηρίξουν στην αγορά, κάτι που όμως δεν επαληθεύτηκε στην πράξη. Η Intel προσπάθησε να παρακολουθήσει τις απαιτήσεις με το i752, το οποίο όμως αποδείχθηκε μεγαλύτερη αποτυχία από το i740. Το τελευταίο μοντέλο i754, που επρόκειτο να κυκλοφορήσει μέχρι τα τέλη του 2000, εγκαταλείφθηκε ως project.

Η αλήθεια είναι ότι η Intel δεν αποχωρεί εντελώς από το στίβο των chips γραφικών, καθώς το chipset i810 που κυκλοφορεί θα συνεχίσει να ενσωματώνει επεξεργαστή γραφικών της εταιρίας. Ομως το i810 αποτελεί κομμάτι της λεγόμενης integrated φιλοσοφίας της εταιρίας, δηλαδή φθηνά mainboards που ενσωματώνουν chips γραφικών και ήχου. Υπό αυτήν τη μορφή η Intel θα συνεχίζει να παράγει προϊόντα που απευθύνονται στην αγορά υπολογιστών κάτω των 1.000 δολαρίων και, βέβαια, όχι για gaming χρήση.





Παρά το γεγονός ότι το σύστημα SSL (Secure Socket Layer), που εξασφαλίζει την ασφαλή μεταφορά δεδομένων, μπορεί να θεωρηθεί αδιάβλητο επειδή αποτελεί εφαρμογή λογισμικού, η θεωρία λέει ότι πάντα θα υπάρχει ένας hacker που μπορεί να επέμβει σε οποιοδήποτε software, άρα και σε αυτό. Οι κατασκευάστριες εταιρίες, με πρώτη την AMD, υπόσχονται το σχεδιασμό on-chip κυκλωμάτων κρυπτογράφησης, που θα χρησιμοποιούνται από τους χρήστες και τους servers. Οι hackers θα είναι ουσιαστικά αδύνατον να επέμβουν σε αυτήν τη hardware μορφή κωδικοποίησης/αποκωδικοποίησης. Ωστόσο ο σκεπτικισμός είναι έντονος και πολλοί υποστηρίζουν πως η ασφάλεια δεν πρόκειται να αυξηθεί, καθώς ο χρήστης θα συνεχίσει να χρησιμοποιεί αναγκαστικά λογισμικό για τη "συνεννόηση" με το υλικό, και εκεί ακριβώς μπορεί να επέμβει ο hacker και να ακυρώσει τα πλεονεκτήματα της hardware κρυπτογράφησης.

Ο ανταγωνισμός των αιώνιων αντιπάλων nVIDIA και 3dfx παίρνει νέα τροπή μετά τη μήνυση που κατέθεσε σε πολιτειακό δικαστήριο της Καλιφόρνια η πρώτη εναντίον της δεύτερης. Στην αγωγή της η nVIDIA αιτείται λήψης ασφαλιστικών μέτρων κατά της 3dfx, η οποία -σύμφωνα με το αιτιολογικό- υπέκλεψε τεχνολογία της nVIDIA σχετική με τις διαδικασίες 3D επιτάχυνσης. Η εταιρία ζητά να παύσει η κατασκευή και τοποθέτηση υποσυστημάτων σε κάρτες της 3dfx, στα οποία έχουν χρησιμοποιηθεί δικές της πατέντες (πέντε στο σύνολο). Τα chips που χρησιμοποιούν τις πατέντες αυτές βρίσκονται στις Voodoo3, Voodoo4, Voodoo5 και στην οικογένεια καρτών VSA-100, δηλαδή ουσιαστικά σε όλον το "στόλο" της 3dfx. Οπως υποστηρίζουν υπεύθυνοι της 3dfx, η μήνυση έρχεται ως απάντηση σε προηγούμενη μήνυση της 3dfx προς την nVIDIA, που βρίσκεται στη διαδικασία της εκδίκασης τα τελευταία δύο χρόνια, ενώ ισχυρίζονται ότι τίποτε από όσα τους καταλογίζουν δεν ισχύουν στην πραγματικότητα και πως η εταιρία ουδέποτε υπέκλεψε τεχνολογίες της ανταγωνίστριάς της.

Μηνύσεων συνέχεια. Η Microsoft δέχθηκε νέο πλήγμα μετά τη σωρεία μηνύσεων από κατοίκους της Καλιφόρνια, οι οποίοι την καταγγέλλουν για υπερβολική κοστολόγηση των προϊόντων της, βασισμένη στο μονοπώλιο που έχει πετύχει στην αγορά από το 1994 κι έπειτα. Το Ανώτατο Δικαστήριο του Σαν Φρανσίσκο εξετάζει το κατά πόσο θα πρέπει να αποζημιωθούν οι χρήστες των DOS και Windows, οι οποίοι τα απέκτησαν πληρώνοντας υπέρογκο αντίτιμο, λόγω του μονοπωλίου που είχε επιβάλει η Microsoft, το οποίο -ως γνωστόν- έχει αποδειχθεί ήδη από την προηγούμενη πολύκροτη δίκη. Τελικά, όπως φαίνεται, ο δρόμος της τεχνολογίας περνάει από τις δικαστικές αίθουσες.

"Ειδικά" προϊόντα από τη Microsoft

Η Microsoft διαθέτει μακρόχρονη πείρα στην κατασκευή συσκευών ελέγχου, όπως πληκτρολόγια, ποντίκια, joysticks, gamepads και τιμόνια, και φημίζεται για τα πρωτοποριακά και ποιοτικά προϊόντα της (μη σπεύδετε να διαμαρτυρηθείτε, δεν μιλάω για λειτουργικά συστήματα). Στη μεγάλη γκάμα προτάσεων που διαθέτει έρχονται να προστεθούν δύο εξειδικευμένες και αρκετά έξυπνες συσκευές.

Η πρώτη διαθέτει το μακροσκελές όνομα "Microsoft SideWinder Game Voice" και πρόκειται για μία συσκευή που επιτρέπει στο χρήστη την άμεση ηχητική επικοινωνία με τους συμπαίκτες του στο Δίκτυο κατά τη διάρκεια ενασχόλησής του με multiplayer on-line παιχνίδια. Η αποτελούμενη από δύο κομμάτια συσκευή, χρησιμοποιώντας τη λεγόμενη MSN Messenger Service τεχνολογία της Microsoft, δίνει τη δυνατότητα επικοινωνίας με συγκεκριμένους χρήστες, εμποδίζοντας μάλιστα τρίτους να παρακολουθήσουν τη συνομιλία. Το control pad διαθέτει οκτώ πλήκτρα, τα οποία φωτίζονται δείχνοντας στο χρήστη με ποιον συμπαίκτη του επικοινωνεί. Τα ακουστικά με το ενσωματωμένο μικρόφωνο χρησιμεύουν για την αποστολή των μηνυμάτων και, βέβαια, για τη λήψη των απαντήσεων. Η ποιότητα της μετάδοσης κινείται στα επίπεδα ενός walkie talkie, δεν επιβαρύνει τις υπόλοιπες δικτυακές διεργασίες και μπορεί να λειτουργήσει με μία ευρεία γκάμα συνδέσεων, από απλό 33,6Kbps modem έως και τύπου ADSL και LAN. Επιπλέον το SideWinder Game Voice μπορεί να χρησιμοποιηθεί και σε single player mode, στα παιχνίδια που αναγνωρίζουν ηχητικές εντολές, όπως διάφορα simulators, υποκαθιστώντας τα άπειρα πλήκτρα ελέγχου που αυτά συνήθως απαιτούν με απλές εντολές του τύπου "flaps down", "retrieve wheels" κ.λπ.

Για τη σωστή λειτουργία του SideWinder Game Voice οι απαιτήσεις που θέτει η εταιρία δεν είναι διόλου ευκαταφρόνητες (για συσκευή ελέγχου), καθώς θα χρειαστείτε το λιγότερο έναν Pentium MMX στα 233MHz, 64MB RAM, 45MB διαθέσιμο χώρο στο σκληρό δίσκο, Internet Explorer 5.0, Windows 98 και, βέβαια, σύνδεση στο Internet (οπωσδήποτε ύπαρξη της υπηρεσίας Messanger Service) και μία θύρα USB για τη σύνδεση της συσκευής με τον υπολογιστή σας. Επιπλέον, πρέπει να τονιστεί ότι κάποια παιχνίδια απαιτούν την ύπαρξη του νέου προτύπου DirectX στην έκδοση 8.0 για να υποστηρίξουν απρόσκοπτα το SideWinder Game Voice.



Το δεύτερο προϊόν αποτελεί κι αυτό μέρος της σειράς SideWinder και απευθύνεται στους φανατικούς των παιχνιδιών στρατηγικής, κατά βάση των RTS. Πόσες φορές δεν μπερδευτήκατε στο χάος των αμέτρητων πλήκτρων και συνδυασμών πλήκτρων που χρειάζονται για να απευθύνετε εντολές στις μονάδες σας και μέχρι να βρείτε την άκρη δεν κατατροπωθήκατε από τον αντίπαλο υπολογιστή που δεν αντιμετωπίζει παρόμοια προβλήματα; Το Microsoft Strategic Commander έρχεται να σας λύσει τα χέρια. Πρόκειται για ένα συμβατικό gamepad που, εκτός από τη λειτουργία του για action και παιχνίδια simulator, διαθέτει ένα σύνολο 6 προγραμματιζόμενων, 3 shift και 3 position πλήκτρων, τα οποία χρησιμεύουν για να αποθηκευτούν οι συνήθεις εντολές των παιχνιδιών RTS (μέχρι και 72 λειτουργίες χωριζόμενες σε profiles) κάνοντας παιχνιδάκι το χειρισμό των μονάδων σας. Ακόμη επιτρέπει μετακίνηση στο στρατηγικό χάρτη όχι μόνο στους δύο άξονες (X και Y), αλλά και στον κατακόρυφο (Z), υποστηρίζοντας πλήρως όλα τα νέα τρισδιάστατα RTS που προσθέτουν έναν επιπλέον βραχνά στους παίκτες, αυτόν δηλαδή της μετακίνησης στις τρεις διαστάσεις. Πλην των επαναπρογραμματιζόμενων πλήκτρων, διαθέτει και ειδικά πλήκτρα για κοινές σε όλα τα παιχνίδια στρατηγικής λειτουργίες, όπως zoom-in και zoom-out, τα οποία όμως μπορούν και αυτά να προγραμματιστούν από το χρήστη. Η συσκευή απαιτεί οπωσδήποτε την ύπαρξη DirectX 7.0a για να λειτουργήσει και κοστίζει 60 δολάρια (22.000 δρχ.) στις ΗΠΑ.

PC αποκλειστικά για γυναίκες

Η ιαπωνική Sharp θα κυκλοφορήσει στο δεύτερο δεκαπενθήμερο του Σεπτεμβρίου το νέο μοντέλο φορητού υπολογιστή της σειράς Vino, που είναι σχεδιασμένο αποκλειστικά για γυναίκες, κατά βάση νεοεισερχόμενες στον κόσμο των υπολογιστών. Το πρώτο χαρακτηριστικό του Mebius Vino που δείχνει αμέσως τον προορισμό του είναι ο εξωτερικός σχεδιασμός του, όπου επικρατούν οι απαλές καμπύλες γραμμές και ο ευχάριστος χρωματισμός. Επιπλέον, ο υπολογιστής ενσωματώνει ένα σετ φωνητικών εντολών, το επονομαζόμενο "PC Navi 2001", το οποίο πλην των εντολών χρήσης του λογισμικού που το συνοδεύει, περιλαμβάνει και φωνητικές εντολές εύρεσης χρήσιμων πληροφοριών στο Διαδίκτυο. Στις ευκολίες του Mebius Vino συμπεριλαμβάνεται η ύπαρξη ενός ομιλούντος animated χαρακτήρα, που καλείται να παρέχει επεξηγήσεις για τις διάφορες λειτουργίες του υπολογιστή.



Από τις προδιαγραφές του Mebius Vino βλέπουμε ότι αποτελεί βασική σύνθεση, καθώς ο κατασκευαστής προσπάθησε να διατηρήσει το κόστος σε χαμηλά επίπεδα (όχι άνω των 1.000 δολαρίων). Ετσι, αναλυτικότερα, έχουμε:

- Επεξεργαστής Intel Celeron 566MHz
- Μνήμη RAM 64MB (επεκτάσιμη έως και 256MB)
- Οθόνη TFT-LCD 13,3" μέγιστης ανάλυσης 1.024x768 pixels
- 10GB σκληρός δίσκος
- 24x CD-ROM
- Ενσωματωμένα ηχεία και modem 56Kbps
- 2 Type II PC card slots και 4 θύρες USB

Extreme PC

Είστε λάτρης της φύσης, σας αρέσει το trekking, χρησιμοποιείτε τα πόδια σας ως μοναδικό μεταφορικό



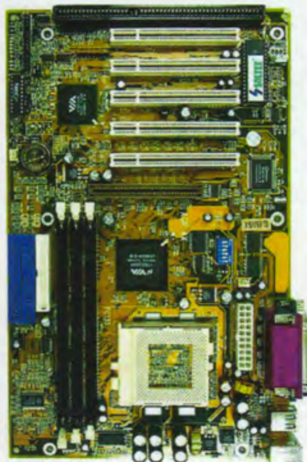
μέσον και συν τοις άλλοις δεν μπορείτε να αποχωριστείτε το PC σας ούτε λεπτό; Ε, λοιπόν, ακόμη και για εσάς υπάρχει λύση.

Η εταιρία CaseAce Products προσφέρει στους πολύ απαιτητικούς χρήστες την εύχρηστη εξάρτυση πλάτης, η οποία όχι μόνο χωράει το κουτί του PC σας και το πληκτρολόγιό του, αλλά και διάφορα παρελκόμενα, όπως mouse, καλώδια συνδέσεων και δισκέτες. Το GearGrip είναι ανατομικά σχεδιασμένο από καλής ποιότητος συνθετικά υλικά και εκτεταμένη χρήση αλουμινίου στα τμήματα που υπόκεινται σε καταπονήσεις, όπως οι χειρολαβές και τα κλιπ. Το όλο σύνολο αντέχει βάρος έως και 35 κιλά, αλλά η χρηστικότητά του περιορίζεται δραστικά από το γεγονός ότι δεν μπορεί να μεταφέρει και την οθόνη, εκτός βέβαια και αν διαθέτετε κάποια μικρών διαστάσεων LCD που όλο και κάπου μπορεί να στριμωχτεί.

Το ομιλούν mainboard

Πιθανότατα η Soltek ως εταιρία να μη σας λέει και πολλά πράγματα. Η ταϊβανέζικη όμως Soltek κατασκευάζει mainboards ήδη από το 1996, με συνεχώς αναπτυσσόμενη πορεία μάλιστα, καθώς όταν ολοκληρωθεί το εργοστάσιό της που χτίζεται στην Κίνα η συνολική ικανότητα παραγωγής θα ανέλθει στα 200.000 κομμάτια μηνιαίως.

Η Soltek διαθέτει μία πολύ έξυπνη πρόταση για τους κατόχους



Intel επεξεργαστών: το τύπου ATX μοντέλο SL 65JVB-X. Το FC-PGA mainboard διαθέτει τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:

- VIA Apollo Pro 133A chipset
- FSB έως 133MHz
- Τρεις θύρες DIMM 168pin για μνήμη RAM τύπου PC133 (768MB DRAM μέγιστο)
- Υποδοχές: 1 AGP4x, 5 PCI, 1 ISA
- Εξωτερικές θύρες: 1 παράλληλη, 2 σειριακές, 2 USB, 2 PS/2 (1 για mouse και 1 για πληκτρολόγιο)
- Υποστήριξη προτύπου Ultra ATA 66

Επιπλέον αποτελεί μία πολύ καλή λύση για τους επίδοξους overclockers, καθώς επιτρέπει ρύθμιση του FSB μέσω BIOS ανά 1MHz.

Ως εδώ δεν φαίνεται κάτι που να το κάνει να ξεχωρίσει σε σχέση με τον ανταγωνισμό. Τι το εντυπωσιακό έχει να προτείνει, λοιπόν; Έχουμε συνηθίσει -κυρίως στα προϊόντα της MSI- διάφορα gadgets που βοηθούν το χρήστη στο setup των παρελκομένων πάνω στα mainboards, όπως τα διαγνωστικά LEDs. Η SL 65JBV-X, όμως, στην κυριολεξία μιλάει στο χρήστη. Η κάρτα διαθέτει προηχογραφημένα διαγνωστικά μηνύματα, τα οποία ανακοινώνονται όταν διαπιστωθεί κάποιο σφάλμα. Μάλιστα ο κατασκευαστής έχει προνοήσει και η ηχητική ειδοποίηση παρέχεται σε τέσσερις γλώσσες (αγγλικά, ισπανικά, ιαπωνικά και κινεζικά). Ο χρήστης απλώς επιλέγει τη γλώσσα που... καταλαβαίνει και το mainboard τον ειδοποιεί όταν κάτι δεν πάει καλά. Καλό;

Το νέο Office από την... κλειδαρότρυπα

Μυστήριο καλύπτει τη νέα έκδοση του Office της Microsoft, καθώς δεν είναι σίγουρο ότι θα φέρει το όνομα Office2001, ενώ για την ώρα διατηρεί την ονομασία Office10!

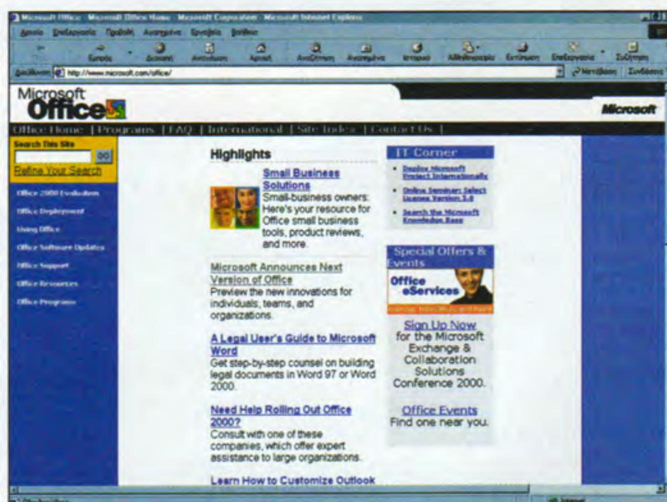
Η Microsoft ανακοίνωσε τα νέα εμπλουτισμένα χαρακτηριστικά του -ή τουλάχιστον κάποια από αυτά- κι εμείς σας τα μεταφέρουμε.

και για την μορφοποίησή του.

Αυτόματη επαναφορά αρχείων

Μέχρι τώρα μόνο το Word μπορούσε να επαναφέρει αρχεία έπειτα από διακοπή της λειτουργίας του υπολογιστή. Τώρα αυτή η δυνατότητα παρέχεται και για τα αρχεία του Excel, του PowerPoint και του Outlook.

Επίσης, έχει δοθεί ιδιαίτερη



Smart Tags

Τα Smart Tags είναι κάποια βοηθητικά πλαίσια που εμφανίζονται στην οθόνη κατά τη διάρκεια της χρήσης του προγράμματος και αφορούν σε συνήθεις λειτουργίες, όπως AutoCorrect, AutoFormat, Cut/Paste, επιταχύνοντάς τες δραστικά.

Ομιλία

Το νέο Office ενσωματώνει νέα τεχνολογία speech recognition, η οποία χρησιμοποιείται για την εισαγωγή κειμένου (ο χρήστης το εισάγει μέσω απαγγελίας!), αλλά

βαρύτητα στη διασύνδεση του Office με το Δίκτυο και στις δυνατότητες δημιουργίας δικτυακών εφαρμογών. Έτσι, πέρα από το ότι πλέον ενσωματώνονται οι υπηρεσίες Hotmail και MSN Instant Messenger στο νέο Office, θα υπάρχουν πολυάριθμες ευκολίες για τη δημιουργία σελίδων στο Internet μέσω όλων των εφαρμογών που συνθέτουν το Office, όπως η κατασκευή Web σελίδων μέσω του Excel, οι οποίες διασυνδέουν λίστες, πίνακες, γραφικές παραστάσεις κ.λπ.

Net news

Από αυτή τη στήλη θα διαβάζετε σε κάθε τεύχος τις πιο σημαντικές ειδήσεις που αφορούν στο θαυμαστό κόσμο του Internet και οι οποίες πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν εσάς, τους αναγνώστες του "PC Master". Happy surfing!

του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr

ΝΕΟ ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΟ INTERNET

Το συνεχώς διογκούμενο πλήθος των νέων διευθύνσεων που εισάγονται μέρα με τη μέρα στον Web οδήγησε στη δημιουργία της νέας έκδοσης του IP (Internet Protocol). Ετσι, από τη ver. 4 που ίσχυε μέχρι τώρα, το Διαδίκτυο περνά -αναγκαστικά- στη ver. 6.

Πρωταρχικός προορισμός της νέας έκδοσης ήταν η αύξηση των "θέσεων" που θα φιλοξενήσουν τις νέες διευθύνσεις. Ομως, ο εμπλουτισμένος σχεδιασμός δεν σταματάει εκεί και πολλά νέα δεδομένα ισχύουν για το IP ver. 6. Μέχρι σήμερα το σύνολο των διαθέσιμων διευθύνσεων καθοριζόταν από έναν 32bit αριθμό, δηλαδή η μέγιστη τιμή των δυνατών διαφορετικών διευθύνσεων ήταν 4.294.967.296. Μπορεί να μιλάμε για δισ., ωστόσο ο αριθμός αυτός κρίνεται πλέον ανεπαρκής. Το νέο πρωτόκολλο αύξησε τα bits σε 128, ο δε μέγιστος αριθμός που αντιστοιχεί σε αυτά ξεπερνά τα 340 εντεκάκις εκατομμύρια (μην το ψάχνετε, το νούμερο είναι ασύλληπτο)!!! Ετσι, με τη ver. 6 του IP δεν υπάρχει κανένα ενδεχόμενο εξάντλησης των ελεύθερων θέσεων για νέες διευθύνσεις.

Στα νέα δεδομένα που προέκυψαν από τη δημιουργία του IP ver. 4 προστίθεται και η αύξηση των δικτυακών συναλλαγών, που απαιτεί ασφαλή μεταφορά δεδομένων προς αποφυγή υποκλοπής των κωδικών των πιστωτικών καρτών των αγοραστών. Μπορεί το πρότυπο SSL (Secure Server Layer) να είναι ιδιαίτερα αξιόπιστο, αλλά δεν παύει να αποτελεί "μπάλωμα". Στην έκδοση 6 το IP κωδικοποιεί αυτόματα κάθε πακέτο πληροφορίας που μεταδίδεται, σε αντίθεση με τη ver. 4, όπου η κωδικοποίηση γινόταν μετά τη σύνθεση της πληροφορίας (μέσω του SSL), με αποτέλεσμα να γίνεται ευάλωτη σε πιθανές επιθέσεις. Τέλος, έχει γίνει ιδιαίτερη προσπάθεια να εξαλειφθούν τα bugs που παρατηρήθηκαν στην προηγούμενη έκδοση, χωρίς αυτό βέβαια να σημαίνει ότι δεν πρόκειται να εμφανιστούν νέα (καμία εφαρμογή είτε υλικού είτε λογισμικού δεν είναι bug-free).



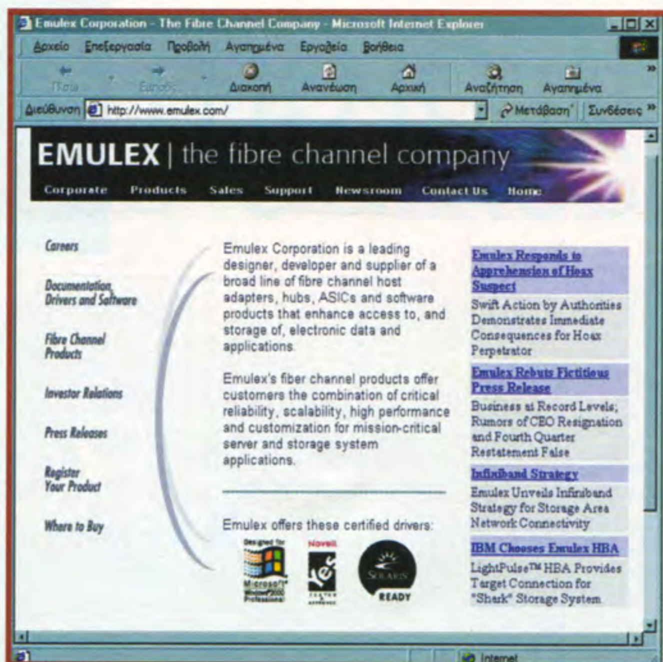
Η εφαρμογή του IP ver. 6 απαιτεί κάποιες τροποποιήσεις στους servers και τα routers, ενώ αναμένεται να οριστικοποιηθεί η διαδικασία "μετάφρασης" των ήδη υπαρχουσών 32μπιτων διευθύνσεων σε 128μπιτες, συμβατές με την έκδοση 6.

www.ip6.com
www.6bone.org

INTERNET-ΑΠΑΤΗ

Οταν η απάτη είναι απόλυτα συνηθισμένη στη χέρι με χέρι συναλλαγή, σκεφτείτε τι συμβαίνει στις απρόσωπες και χαοτικές συναλλαγές στο Διαδίκτυο.

Το FBI σε συνεργασία με υπηρεσίες του Υπουργείου Δικαιοσύνης των ΗΠΑ οργάνωσαν ένα κέντρο υποβολής παραπόνων για απάτες μέσω Internet. Η νέα αυτή υπηρεσία γνώρισε αυτομάτως τρομακτική "επιτυχία",



καθώς με το που ξεκίνησε η λειτουργία της (τον περασμένο Μάιο) οι αιτήσεις παραπόνων ανά εβδομάδα ξεπερνούσαν τις 1.000. Τα πρωτεία στην εξαπάτηση του κοινού κρατούν οι on-line δημοπρασίες, με ένα ποσοστό που αγγίζει το 48,8% του συνόλου των παραπόνων που έχουν υποβληθεί, με τη μεταπώληση αγαθών μέσω του Internet να ακολουθεί εξ αποστάσεως, φτάνοντας στο 19,2% (κατά κύριο λόγο οι χρήστες διαμαρτύρονται για μη παραλαβή του προϊόντος). Από εκεί και πέρα... το χάος. Το 17% του συνόλου διαμαρτύρεται για μη παροχή πληρωμένων υπηρεσιών, το 4,8% αναφέρθηκε σε απάτες με πιστωτικές κάρτες, το 2,9% σε υποκλοπές στοιχείων ταυτότητας και από 0,3% μοιράζονται οι απάτες ταξιδιωτικών γραφείων και οι γνωστές "πυραμίδες" σαν κι εκείνες που τίναξαν στον αέρα την οικονομία της γείτονος Αλβανίας πριν από μερικά χρόνια.

Δεν σας φτάνουν όλα τούτα; Ε, λοιπόν, διαβάστε κι αυτό: Συνελήφθη ο υπεύθυνος της μεγαλύτερης δικτυακής απάτης στα χρονικά του Internet. Ενας 23χρονος φοιτητής από το Λος Αντζελες, ο Mark Jackob, κατηγορείται για διασπορά ψευδών ειδήσεων, που είχε ως αποτέλεσμα την

απώλεια 2,5 δισ. δολαρίων (πάνω από 900 δισ. δραχμές!) μετοχικού κεφαλαίου της εταιρίας Emulex. Ο Jackob κατάφερε να "περάσει" ως έγκυρο ένα ψευδές δελτίο Τύπου, στο οποίο ανέφερε ότι μετά την παραίτηση του διευθύνοντος συμβούλου της εταιρίας επρόκειτο να ανακοινωθούν ανανεωμένα τα οικονομικά αποτελέσματά της, δημιουργώντας τέτοιον πανικό στους μετόχους ώστε άρχισαν να πουλούν σαν τρελοί, με αποτέλεσμα τη μείωση της αξίας της μετοχής στο μισό μέσα σε λίγα λεπτά. Η απάτη, παρά το μέγεθός της, αποδεικνύεται εκ των υστέρων εξαιρετικά αφελής, καθώς ήταν πανεύκολο να εντοπιστεί ο δράστης, ο οποίος αντιμετωπίζει ποινές μέχρι και 15ετούς φυλάκισης. Ομως, το γεγονός αποκαλύπτει όχι μόνο το μέγεθος της οικονομικής απάτης που μπορεί να διαπραχθεί μέσω Internet, αλλά και την αδυναμία του στο "φιλτράρισμα" και την εξακρίβωση των πληροφοριών που ανεξέλεγκτα διασπείρονται. Ωστόσο αυτό είναι ένα άλλο ζήτημα, στο οποίο θα επανέλθουμε προσεχώς...



ΠΡΟΣΟΧΗ, ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΕΙΣΤΕ!

Ενας πολύ μεγάλος βραχνάς βαραίνει τους Αμερικανούς εργαζομένους των μεγάλων επιχειρήσεων της χώρας τους τώρα που η εταιρία Trysis κυκλοφόρησε ένα πρόγραμμα, το οποίο αποτελεί τον ορισμό του "Μεγάλου Αδελφού". Το Insight της Trysis είναι ικανό να διαχειρίζεται πληθώρα παραμέτρων των υπολογιστών των τεράστιων δικτύων που χειρίζονται οι εργαζόμενοι των μεγάλων αυτών επιχειρήσεων. Συγκεκριμένα, εκτός από το ότι υπολογίζει ποια προγράμματα χρησιμοποιήθηκαν και για πόση ώρα, το χρόνο που ο χρήστης χρησιμοποιεί το Internet και, βέβαια, ποιες διευθύνσεις επισκέφθηκε, τη διάρκεια ανάγνωσης και απάντησης στο προσωπικό του ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, η δυνατότητα παρακολούθησης φτάνει σε σημείο τέτοιο ώστε να ελέγχει και την αποδοτικότητα του υπαλλήλου, μετρώντας πόσα κλικ έκανε κατά τη χρήση κάποιας εφαρμογής, υπολογίζοντας το χρόνο που χρειάστηκε για να ολοκληρώσει μία διεργασία. Το κόστος του "χρήσιμου" αυτού εργαλείου δεν ξεπερνά τα 100 δολάρια. Ο δε πρόεδρος της Trysis, αναφερόμενος στο Insight, τονίζει αφελώς (;) ότι απλώς προσφέρει ένα πρόγραμμα που θα βοηθήσει στη βελτίωση της παραγωγικότητας των πελατών του.

Πιθανότατα από τους πρώτους χρήστες του Insight να γίνει η γερμανική κυβέρνηση, η οποία ανακοίνωσε τον προηγούμενο μήνα ότι σκοπεύει να φορολογήσει τη χρήση που κάνουν στο Internet οι υπάλληλοι για ιδιωτική χρήση μέσω του υπολογιστή της δουλειάς τους. Το μέτρο θα αφορά σε χρεώσεις που ξεπερνούν τις 8.500 δρχ. (δηλαδή περίπου 40 ώρες μηνιαίως) για τις επιχειρήσεις που πληρώνουν με χρονοχρέωση. Αν και η κυβέρνηση υποστηρίζει ότι θα βασιστεί στα δεδομένα που θα της παρέχουν οι ίδιες οι επιχειρήσεις, τα ερωτήματα για τον τρόπο που θα ελέγχεται το κατά πόσο ο υπάλληλος χρησιμοποίησε το Internet για προσωπικούς ή για εργασιακούς λόγους είναι πολλά και οι αντιδράσεις για τα νέα δεδομένα της "νόμιμης" παρακολούθησης έντονες.

PC

ΣΥΝΤΟΜΕΣ ΕΙΔΗΣΕΙΣ

Μία ελληνική μηχανή αναζήτησης στα πρότυπα του raging.com εμφανίστηκε στο Internet, δηλαδή χωρίς περιττά και "ενεργοβόρα" banners, χωρίς επιπλέον λειτουργίες, χωρίς έτοιμα links, απλώς με ένα πλαίσιο για την εισαγωγή της λέξης/φράσης για αναζήτηση. Οι δημιουργοί της υποστηρίζουν ότι είναι η ταχύτερη μηχανή αναζήτησης στο ελληνικό domain. Διαπιστώστε το...

www.pop.gr

Το νέο portal του προέδρου (ένας είναι ο πρόεδρος, ο mr.Intracom Σωκράτης Κόκκαλης) λειτουργεί από τη Δευτέρα 4 Σεπτεμβρίου. Μία πύλη πολύ πλούσια σε θεματολογία, που αφορά στην εγχώρια και διεθνή ειδησεογραφία, τα σπορ, την τεχνολογία, την τέχνη και τον πολιτισμό, τα αυτοκίνητα και σε πολλά άλλα. Είναι γρήγορο -χωρίς "βαριά" backgrounds-, λειτουργικό, με πολύ συχνή ανανέωση των θεμάτων, αν και ακόμη πάσχει από μερικά προβλήματα νεότητας.

www.flash.gr

Οι Ολυμπιακοί Αγώνες ξεκίνησαν και λόγω της μεγάλης διαφοράς της ώρας μεταξύ Ευρώπης και Αυστραλίας (9 ώρες) και Αμερικής και Αυστραλίας (15 ώρες) η πλειονότητα των φιλάθλων αδυνατεί να παρακολουθήσει ζωντανά τα αθλήματα από την τηλεόραση, καθώς οι τηλεοπτικοί σταθμοί που έχουν πάρει τα δικαιώματα επέλεξαν να τα μεταδίδουν σε μαγνητοσκόπηση τις ώρες υψηλής τηλεθέασης. Πολλοί περίμεναν ότι το πρόβλημα θα λυνόταν με την on-line κάλυψη, μέσω του επίσημου site των αγώνων, αλλά η ΔΟΕ τους απογοήτευσε. Ναι μεν το site ανανεώνει συνεχώς τις πληροφορίες για την πρόοδο των αθλημάτων, αλλά οι τηλεοπτικοί σταθμοί που έχουν χρυσοπληρώσει για τα δικαιώματα της αποκλειστικής κάλυψης μπλόκαραν μέσω της ΔΟΕ τη μετάδοση βίντεο μέσω του Δικτύου. Ετσι, οι εκατομμύρια χρήστες που ανέμεναν την on-line μετάδοση μέσω του site, δεν θα ικανοποιηθούν. Παρ' όλα αυτά αναμένεται ότι τα hits της σελίδας θα ξεπεράσουν τα 6,5 δισεκατομμύρια!

www.olympics.com

Το Internet δεν βρίσκεται στην αποκλειστική δικαιοδοσία των PC users. Η νέα γενιά κονσολών, όπως το Dreamcast της Sega και το PlayStation2 της Sony, μπορεί να χρησιμοποιείται για "σερφάρισμα" στο Δίκτυο και βέβαια για on-line gaming. Οι εταιρίες σχεδιάζουν τις ιντερνετικές υπηρεσίες που θα προσφέρουν στους πελάτες τους, στις οποίες θα συμπεριλαμβάνεται μέχρι και ηλεκτρονικό ταχυδρομείο. Ηδη η Sega εγκαινίασε το Sega Net, όπου εκτός από νέα levels παιχνιδιών προς downloading και e-mails, σκοπεύει να προσφέρει έως το νέο έτος και υπηρεσίες Internet Telephony στους χρήστες της κονσόλας της.

www.sega.com

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

Η EA Sports και πάλι στη σέντρα

Πιστή στο ραντεβού της με τους φίλους της στρογγυλής θεάς, η EA Sports θα κυκλοφορήσει το νέο μέλος της μακροσκελούς οικογένειας των παιχνιδιών FIFA, το FIFA 2001. Αρχικά το παιχνίδι θα περιλαμβάνει περισσότερες από 50 εθνικές ομάδες και 17 διαφορετικά πρωταθλήματα. Μάλιστα, σε κάθε πρωτάθλημα θα περιλαμβάνονται όλοι οι παίκτες και οι εμφανίσεις των ομάδων. Στον τομέα του gameplay οι παίκτες έχουν αποκτήσει επιπλέον μία αληθοφανή αίσθηση "εισερχόμενης πίεσης" και αντίδρασης στον αγωνιστικό χώρο, ανάλογα με το πού βρίσκεται η μπάλα σε σχέση με την "ακτίνα" επιρροής τους. Συνάμα, το όλο περιβάλλον είναι ακόμα πιο ζωντανό, καθώς η δράση εντός του αγωνιστικού χώρου πλαισιώνεται από τις αντιδράσεις των θεατών, των προπονητών αλλά και των συμπαικτών μίας ομάδας, ενώ παράλληλα οι καιρικές συνθήκες μεταβάλλονται ώρα με την ώρα. Φυσικά, ταυτόχρονα με τις καιρικές συνθήκες μεταβάλλεται η φωτοσκίαση του γηπέδου, προσδίδοντας ακόμα μεγαλύτερο ρεαλισμό στο παιχνίδι. Για πρώτη φορά οι επόπτες γραμμών δηλώνουν παρόντες, υποδεικνύοντας με το κούνημα της σημαίας τους τα off-sides και άλλες παραβάσεις, τη στιγμή που πίσω τους υπάρχουν εναλλασσόμενες διαφημιστικές πινακίδες και οι οπαδοί στις εξέδρες κουνάνε τις σημαίες τους και τραγουδάνε για τη (γηπεδούχο) ομάδα τους. Χμ, ίσως αν πέταγαν και κανένα καπνογόνο, να ήταν ακόμη πιο ρεαλιστικό. Οι δε παίκτες δείχνουν πιο ζωντανοί και αληθοφανείς από ποτέ, και έχουν και τη δική τους αντίδραση και συμπεριφορά σε σχέση με τα τεκταινόμενα. Πολλές φορές, δηλαδή, θα αντιδράσουν σε ένα γεγονός με κάποια έκφραση στο πρόσωπο ή μία κίνηση του σώματός τους. Είναι προφανές πως ο συνδυασμός όλων των παραπάνω στοιχείων προσδίδει ακόμα μεγαλύτερη αίσθηση ρεαλισμού στο παιχνίδι, καθώς το περιβάλλον βελτιώνεται κατακόρυφα. Επιπλέον, το παιχνίδι θα είναι προσιτό στους αρχάριους παίκτες, ενώ για τους πιο έμπειρους η EA υποστηρίζει πως δεν θα μείνουν παραπονεμένοι από το βάθος του gameplay. Ας δούμε, λοιπόν, συνοπτικά τα κυριότερα στοιχεία που θα ενσωματώνει το νέο FIFA 2001.



- Περισσότερες από 50 εθνικές ομάδες, έτοιμες να τις διαχειριστούμε.
- 17 εθνικά πρωταθλήματα, μεταξύ των οποίων το ιταλικό, το ισπανικό, το αγγλικό, το γαλλικό, το ελληνικό και το γερμανικό.
- Εξυπνος σχολιασμός των αγώνων από τους "συνήθεις ύποπτους" John Motson και Mark Lawrenson.
- Νέες motion captured κινήσεις από κορυφαίους ποδοσφαιριστές. Πιο συγκεκριμένα, ο εν λόγω τομέας φέρει τη βοήθεια (και τη σφραγίδα) των Lothar Matthaus, Hidetoshi Nakata, Paul Scholes, Thierry Henry, Edgar Davids, Gaizka Mendieta και πολλών ακόμη. Λέγεται, μάλιστα, πως στη special κίνηση "auto-goal" έχει βοηθήσει σημαντικά ο μαιτρ του είδους A. Basinas.
- Πολλές επιλογές παιχνιδιού: φιλικός αγώνας, πρωταθλήματα, κύπελλα και custom modes.
- Διαφορετικές αντιδράσεις των παικτών, ανάλογα με την απόσταση που τους χωρίζει με τη στρογγυλή θεά.
- Μεταβαλλόμενα καιρικά φαινόμενα, με άμεση επίπτωση στον αγωνιστικό χώρο. Ετσι είναι πολύ πιθανό να ξεκινήσετε έναν αγώνα με αίθριο καιρό και στην πορεία να χαλάσει. Επιπλέον, θα πρέπει να προσαρμοστείτε στις νέες συνθήκες του γηπέδου (γλιστερό ή λασπώδες τερέν).
- Λεπτομερέστατες εκφράσεις προσώπων και, γενικότερα, λεπτομερής απεικόνιση των παικτών. Σύμφωνα και πάλι με την EA, οι παίκτες θα αναγνωρίζονται αμέσως τόσο από τα χαρακτηριστικά του προσώπου τους όσο και από τη σωματοδομή τους (ύψος, βάρος κ.λπ.).
- Εξελιγμένη τεχνητή νοημοσύνη (AI). Επιπλέον, θα υπάρχει και η δυνατότητα για power up σουτ.
- Συνεχές Season mode, στο οποίο θα διεκδικείτε το πρωτάθλημα και την έξοδό σας στις ευρωπαϊκές διοργανώσεις της επόμενης περιόδου.
- Νέα cinematics και cut-scenes, που βελτιώνουν επιπλέον την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.

Συνοπτικά, φαίνεται πως το FIFA 2001 θα είναι κατά πολύ καλύτερο του προκατόχου του. Η μοναδική ένστασή μου έχει να κάνει με το μεταγραφικό σύστημα του παιχνιδιού, το οποίο είναι αυτή τη στιγμή άκρως αντιρεαλιστικό. Αν και δεν αναφέρεται τίποτα για το θέμα αυτό, (θέλω να) πιστεύω πως η Electronic Arts δεν θα το αφήσει ως έχει, αλλά θα προχωρήσει στη δημιουργία ενός πιο ρεαλιστικού. Βέβαια, όλα αυτά θα τα ξέρουμε σίγουρα σε περίπου ενάμιση μήνα από σήμερα, οπότε αναμένεται η κυκλοφορία του παιχνιδιού. Μέχρι τότε προπονηθείτε γερά με την τωρινή έκδοση.



H Lara ποτέ δεν πεθαίνει...

Τουλάχιστον αυτό βάλθηκε να αποδείξει η Eidos Interactive. Τούτο δε διότι, ενώ το τελευταίο Tomb Raider τελείωνε με το θάνατο της Lara και προδίκαζε με αυτόν τον τρόπο πως η ομότιτλη σειρά παιχνιδιών έφτασε στο τέλος της, εντούτοις τα πράγματα δεν είναι έτσι: H Eidos ανακοίνωσε τη δημιουργία και την κυκλοφορία του νέου παιχνιδιού Tomb Raider Chronicles. Φυσικά, το ερώτημα που αυτομάτως γεννάται είναι πώς βγαίνει νέο παιχνίδι χωρίς τη Lara; Και όμως, η Lara είναι εδώ, καθώς είναι πάλι η κεντρική πρωταγωνίστρια (εδώ που τα λέμε, Tomb Raider χωρίς Lara Croft δεν γίνεται). H υπόθεσή του έχει ως εξής: Αμέσως μετά την τελευταία περιπέτεια της Lara, γίνεται προς τιμήν της ένα μνημόσυνο, αν και το σώμα της δεν έχει βρεθεί ακόμα (μα καλά, δυσκολεύονται να βρουν τέτοιο σώμα;). Αμέσως μετά την τελετή, ο Jean Yves, ο Winston και ο ιερέας της οικογένειας, πατέρας Dunstran, αποσύρονται στο μέγαρο των Croft. Πάνω στην κουβέντα αναπολούν κάποιες από τις περιπέτειες της Lara, τις οποίες θα βλέπουμε μέσα από τα σχετικά FMVs (Full Motion Videos). Το παιχνίδι θα περιλαμβάνει τέσσερις τέτοιες αποστολές, οι οποίες θα λαμβάνουν χώρα στη Ρώμη, σε ένα γερμανικό υποβρύχιο, σε ένα μικρό νησί στην Ιρλανδία και σε ένα μπλοκ από hi-tech πύργους. Φυσικά, το καθένα από τα παραπάνω επεισόδια θα έχει τη δική του ανεξάρτητη πλοκή και θα απαιτεί διαφορετική στρατηγική εκ μέρους του εκάστοτε παίκτη. Για παράδειγμα, το επίπεδο της Ιρλανδίας χρειάζεται περισσότερο επιδεξιότητα και πονηριά παρά την εμπλοκή σε ένοπλες μάχες, μιας και περιέχει άφθονες παγίδες και γρίφους. Από την άλλη, στο γερμανικό υποβρύχιο κυριαρχεί η δράση, ενώ στη Ρώμη συναντάμε το κλασικό στυλ παιχνιδιού των Tomb Raider. Τέλος, στους πύργους θα χρειαστείτε την πολύτιμη βοήθεια του συντρόφου σας Zip.

Ακόμη, το Chronicles ενσωματώνει τα δημοφιλέστερα στοιχεία των προηγούμενων τίτλων, ακόμη και πρόσωπα γνωστά από αυτά. Ο σκοπός κάθε αποστολής είναι ξεκάθαρος και η πλοκή κάθε ιστορίας τέτοια που οδηγεί εύκολα και γρήγορα στην επίτευξη του εκάστοτε στόχου. Παράλληλα, η μηχανή γραφικών έχει υποστεί νέες βελτιώσεις, ενώ ιδιαίτερο βάρος έχει δοθεί στην όσο το δυνατόν μεγαλύτερη απλούστευση και ομαλότητα του gameplay. Επιπλέον, η Lara θα μπορεί να συλλέγει πειρσσότερα αντικείμενα στο inventory της, ενώ για να βρει πολλά από αυτά θα χρειαστεί να ψάξει σε ντουλάπια, συρτάρια και άλλα παρόμοια μέρη. Εξάλλου, νέα animations και κινήσεις έχουν προστεθεί στην ηρωίδα μας, ενώ οι εχθροί με τη σειρά τους διαθέτουν νέες κινήσεις. Ασφαλώς, οι προσθήκες δεν σταματούν εδώ, καθώς έχουν προστεθεί νέα όπλα, μεταξύ των οποίων ένα sniper rifle και ένας εκτοξευτής γάντζων. H AI των αντιπάλων έχει υποστεί βελτίωση, και οι τελευταίοι πλέον αντιδρούν ακόμη και στους ήχους που θα ακούνε. Τέλος, το παιχνίδι θα περιλαμβάνει έναν Level Editor, που θα επιτρέπει στον παίκτη να φτιάξει τα δικά του επίπεδα, τα οποία θα είναι ίδια στην όψη με αυτά των παιχνιδιών.









ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Το Diablo 2, εκτός από ένα πολύ καλό παιχνίδι, είναι σίγουρα εξίσου επιτυχημένο εμπορικά. Αλλωστε, τα νούμερα των πωλήσεων που σημείωσε μιλάνε μόνα τους. Προτού, λοιπόν, καλά καλά περάσει καιρός από την κυκλοφορία του και "παλιώσει" λίγο, η Blizzard ετοιμάζει ήδη το add-on. Συνοπτικά θα περιλαμβάνει δύο νέους χαρακτήρες, μία νέα act, νέα είδη





τεράτων, πολλά νέα όπλα και πολλά ακόμη. Περισσότερα δεν επιθυμώ να γράψω. Αν πάντως θέλετε να μάθετε, δεν έχετε παρά να ανατρέξετε στο αφιέρωμά μας στη φετινή ECTS που θα βρείτε στο παρόν τεύχος.

Ενα νέο με κινηματογραφικό ενδιαφέρον: Πρόσφατα ο σκηνοθέτης της επερχόμενης ταινίας Tomb Raider Simon West είπε πως δεν αποκλείει το ενδεχόμενο να γίνουν άλλες δύο ταινίες-συνέχειες, με σκοπό να δημιουργηθεί μία τριλογία. Μάλιστα, δήλωσε πως όλοι όσοι "εμπλέκονται" στην ταινία έχουν υπογράψει συμβόλαιο για τρεις ταινίες! Συμπλήρωσε, δε, πως είναι στο χέρι του και μόνο το αν θα γίνουν. Αν και δεν είναι υποχρεωμένος για κάτι τέτοιο, φαίνεται πως το ενδεχόμενο αυτό δεν τον αφήνει ασυγκίνητο. Ολα, λοιπόν, δείχνουν πως η "εισβολή" της Lara Croft στο χώρο της μεγάλης οθόνης θα είναι ανάλογη αυτής στους υπολογιστές (θα περιλαμβάνει, δηλαδή, τουλάχιστον τρία μέρη).

Η επόμενη είδηση αφορά σε μία επικείμενη συνεργασία αυτή της κορυφαίας αυτή τη στιγμή εταιρίας στο χώρο του 3D,



NVIDIA και της Epic Games, προκειμένου να δημιουργήσουν software που να εκμεταλλεύεται στο έπακρο τις δυνατότητες των τελευταίων δημιουργημάτων τής NVIDIA, GeForce 256 και GeForce 2. Αναλογιζόμενοι το τωρινό επίπεδο των γραφικών -του Unreal Tournament (της Epic), για παράδειγμα- θα πρέπει να αναμένουμε άκρως εντυπωσιακά αποτελέσματα. Βέβαια, καλό θα είναι η NVIDIA να μην περιοριστεί στη συνεργασία αυτή, αλλά να χαράξει μία κοινή γραμμή με όλες τις πρωτοκλασάτες εταιρίες παραγωγής software.

Οπως κάθε χρόνο έτσι και φέτος διοργανώθηκε η μεγάλη έκθεση των games, η ECTS. Αναλυτικό ρεπορτάζ για το μεγάλο αυτό γεγονός μπορείτε να βρείτε στη σελίδα 62 του τεύχους που κρατάτε στα χέρια σας.

Το GameWeb, για το οποίο έγινε αναφορά στο προηγούμενο τεύχος, ξεκίνησε ήδη τη λειτουργία του. Αν και ουσιαστικά βρίσκεται ακόμη σε δοκιμαστικό στάδιο, αξίζει τον κόπο να κάνετε μία επίσκεψη στη διεύθυνση www.gameweb.gr για να δείτε τι ακριβώς "παίζεται".

Προσοχή, έρχεται κατακλυσμός!



Προτού πιστέψετε πως ήρθε το τέλος του κόσμου και τρέξετε για να βρείτε μέρος να κρυφτείτε, διαβάστε τα ακόλουθα. Αναφέρομαι στη συνέχεια του γνωστού space RTS παιχνιδιού Homeworld, η οποία φέρει την ονομασία Homeworld: Cataclysm. Το παιχνίδι μάς μεταφέρει χρονικά δεκαπέντε χρόνια μετά τα γεγονότα με τα οποία τελείωσε το original Homeworld. Στο Cataclysm έχει βελτιωθεί αρκετά το interface, ενώ έχουν εισαχθεί αρκετά νέα στοιχεία, τα οποία με τη σειρά τους προσθέτουν μία νέα διάσταση πρωτοπορίας στο παιχνίδι.

Στην campaign ξεκινάτε έχοντας υπό τον έλεγχό σας μία ομάδα ατόμων που έχουν τεθεί στο περιθώριο έπειτα από τη νικηφόρο επιστροφή των ανθρώπων στην πατρική (καμία σχέση με γνωστό στέλεχος του περιοδικού) Γη τους, τη Hiigara. Ενώ ταξιδεύετε στο άγνωστο διάστημα για να αποκρούσετε κάποια εχθρική επίθεση, πέφτετε επάνω σε μία εξωγήινη μορφή ζωής, η οποία αποδεικνύεται πως είναι ένας αρχαίος δαίμονας. Ετοιμαστείτε να τεθείτε αντιμέτωποι με δυνάμεις που δεν μπορείτε να φανταστείτε. Οπως συμβαίνει και με το πρωτότυπο Homeworld, έτσι και εδώ το gameplay θα







περιστρέφεται γύρω από τον έλεγχο ενός κεντρικού command ship, αλλά με κάποιες διαφοροποιήσεις, οι οποίες θα προσδίδουν μεγαλύτερο βάθος στον τομέα αυτό (συλλογή πρώτων υλών, νέες τεχνολογίες και όπλα, νέοι τρόποι μάχης). Συγκεντρωτικά, τα νέα στοιχεία που θα περιλαμβάνει το Homeworld: Cataclysm είναι τα ακόλουθα:

- Νέα ships, νέα τεχνολογία και νέα in-game στοιχεία
- Βελτιωμένο interface.
- 17 νέες single-player αποστολές
- Χρήση της μηχανής γραφικών του πρωτότυπου Homeworld
- Πολλά διαφορετικά είδη-μορφές ζωής
- Πλούσια ιστορική δομή
- Πολλαπλές οπτικές γωνίες
- Υποστήριξη Multiplayer mode, με "δωμάτιο" που μπορεί να φιλοξενήσει έως και οκτώ παίκτες ταυτόχρονα

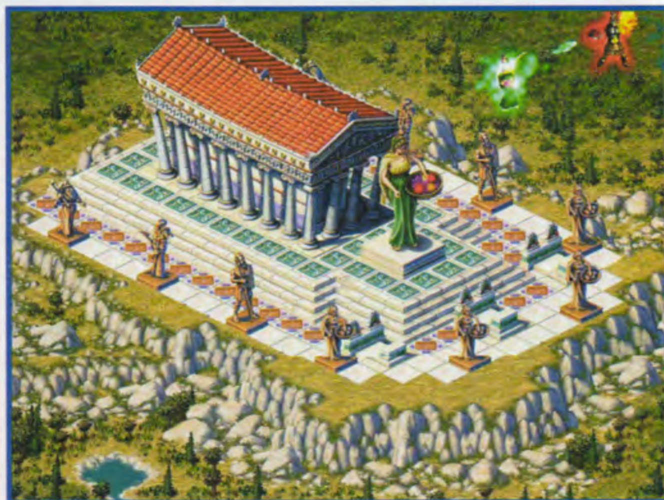
Ο άρχοντας του Ολύμπου στα PCs

Η Impression Games ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει (κι άλλο) ένα παιχνίδι επηρεασμένο από την αρχαία ελληνική μυθολογία (εδώ που τα λέμε, υπάρχει πλουσιότερη πηγή σεναρίων από αυτή;). Το όνομα αυτού θα είναι Zeus: Master of Olympus και θα ανήκει στην κατηγορία των city-building strategy παιχνιδιών. Θα δίνει στους παίκτες την ευκαιρία να συναναστραφούν με τους Ολύμπιους θεούς της αρχαίας Ελλάδας. Οι μορφές που κυριαρχούν στο παιχνίδι θα είναι λίγο πολύ γνωστές. Σε όσους τα ονόματα που ακολουθούν δεν λένε τίποτα προτείνω να φύγουν αμέσως μετανάστες στην Ουγκάντα ή τη Ζιμπάμπουε. Θα συναντήσετε, λοιπόν, -εκτός των άλλων- τον Ηρακλή (τον κανονικό, όχι τον Αμερικανό "φλούφλη"), την Αθηνά, την Ηρα, τη Μέδουσα, το Μινώταυρο και τον Αρη. Αφού χτίσετε την πόλη σας, θα πρέπει με τη βοήθεια των ηρώων σας και των θεών να την προστατεύσετε από τις επιδρομές των τεράτων και των πόλεων. Μερικά από τα χαρακτηριστικά που θα ενσωματώνονται στο παιχνίδι είναι τα ακόλουθα:



- Οικοδόμηση των πόλεών σας σε τοποθεσίες της αρχαίας και της μυθολογικής Ελλάδας, με τη βοήθεια του πιο προηγμένου city-building συστήματος που έχει γίνει ποτέ.
- Αξιοποίηση των θεών και των δυνάμεών τους προς όφελος της πόλης σας.
- Πρόσκληση πολλών γνωστών ηρώων όπως ο Ηρακλής και ο Περσέας, προκειμένου να πολεμήσουν τα τέρατα - και όχι μόνο.
- Κήρυξη του πολέμου σε γειτονικές πόλεις ή ακόμη και συμμαχίας μαζί τους ενάντια σε άλλους εχθρούς.
- Δημιουργία αποικιών κοντά στην πόλη σας, προκειμένου να συλλέξετε τις απαιτούμενες πηγές.
- Οικοδόμηση σταδίου, όπου μπορείτε να προπονήσετε αθλητές ή ακόμη και να φιλοξενήσετε τους Ολυμπιακούς Αγώνες (χωρίς σπόνσορες και ντόπες).
- Ανέγερση μνημείων.

Σίγουρα τα παιχνίδια με παρόμοια θεματολογία κινούν πάντοτε το ενδιαφέρον του ελληνικού κοινού. Θα πρέπει να περιμένουμε, λοιπόν, λίγο για να δούμε με τι ακριβώς θα έχουμε να κάνουμε. PC





του Derek dela Fuente

AMERICAN McGEE'S ALICE

Από την Electronic Arts

Η Αλίκη στη χώρα των θαυμάτων (;)

Με το που θα εντοπίσετε το όνομα Alice και δείτε τα πρώτα screenshots, αμέσως θα καταλάβετε ότι πρόκειται για το κλασικό μυθιστόρημα "Η Αλίκη στη χώρα των θαυμάτων", ιδωμένο από εντελώς διαφορετική γωνία. Μιλήσαμε με τον κύριο McGee και μας διαφώτισε σχετικά με τις επιδιώξεις του και το αντικείμενο αυτού του πανέμορφου, αλλά και παράξενου puzzle adventure. Σημείωση: Το όνομα American είναι το πραγματικό όνομά του και όχι κάποιο παρατσούκλι.

DdF: *Γιατί επιλέξατε την "Αλίκη στη χώρα των θαυμάτων"; Τι σας ενέπνευσε η ιστορία του Lewis Carroll;*

McGee: Το όνομα Αλίκη μου προέκυψε όταν με απελπισία ανακάλυψα ότι όλα τα παιχνίδια που είχα δουλέψει αφορούσαν στο ίδιο θέμα: διαστημικοί πολεμιστές εναντίον διαβολικών πλασμάτων με όπλο την τεχνολογία. Η Αλίκη είναι στην πραγματικότητα ένα μείγμα πολλών προηγούμενων σχεδιασμών μου, το οποίο ξαφνικά εμφανίστηκε στο μυαλό μου, όταν οδηγούσα δίπλα σε μία παραλία της Καλιφόρνια. Οι χαρακτήρες, το περιβάλλον και η ιστορία μπορούν κάλλιστα να δανειστούν για τη δημιουργία ενός παιχνιδιού.

Παρ' όλο που το παιχνίδι αποτελεί μία πιο "σκοτεινή" εκδοχή από αυτήν της ταινίας του Disney, ουσιαστικά ακολουθεί το ύφος του πρωτοτύπου. Δεν είμαι ο φανατικότερος οπαδός του Disney και θεωρώ ότι η δική μου προσέγγιση είναι πιο ακριβής. Ας μην ξεχνάμε ότι η Αλίκη επιδιώκει να επαναφέρει τον κόσμο των θαυμάτων στην πρότερη χαρούμενη κατάστασή του (όχι σε εκείνη όμως του Disney).

DdF: *Εχετε προσθέσει νέους χαρακτήρες σε σχέση με το βιβλίο;*



McGee: Εχουν προστεθεί μερικοί με σκοπό τη διευκόλυνση της εξιστόρησης. Εχουμε το Insane Child, που έχει παγιδευτεί μαζί με την Αλίκη στη νέα, πιο μοχθηρή εκδοχή του κόσμου των θαυμάτων. Ενώ κατά βάση δεν γνωρίζει τους σκοπούς της Αλίκης, εντούτοις πολλές φορές θα της φανεί χρήσιμο. Οι περισσότερες τοποθεσίες, πάντως, και οι ήρωες βασίζονται στο βιβλίο.

DdF: *Εχετε τονίσει το χαρακτήρα των ηρώων και των ιστοριών του βιβλίου;*

McGee: Δεν νομίζω ότι η λέξη "τονίζω" είναι η καταλληλότερη. Για την ακρίβεια έχουμε τροποποιήσει ελαφρώς τους χαρακτήρες και τις τοποθεσίες, έτσι ώστε το τελικό αποτέλεσμα να φαίνεται πιο ρεαλιστικό από ό,τι στο βιβλίο.

DdF: *Μπορείτε να μας πείτε τι έχει να προσφέρει το παιχνίδι σε όρους adventure και action;*

McGee: Το "Alice" είναι ένα κατ' αναλογία 30/70 adventure/action παιχνίδι. Το κατά 30% adventure κομμάτι περιλαμβάνει επίλυση γρίφων, περιπλάνηση και αλληλεπίδραση με το περιβάλλον. Στο υπόλοιπο 70% υπάρχει... η Αλίκη εναντίον των κακών.

DdF: *Χρησιμοποιήσατε την 3D μηχανή της id. Τι σημαίνει αυτό ως προς το gameplay; Το Quake συναντά την Αλίκη;*

McGee: Η μηχανή του QIII ουσιαστικά δεν μας πρόσφερε τίποτα σε όρους gameplay. Απλώς ήταν μία τεχνική που αγοράσαμε από την id. Τώρα ως προς τα γραφικά, έχουμε στα χέρια μας έναν πανέμορφο καμβά, όπου θα παρουσιάσουμε την τέχνη μας. Νομίζω ότι πριν από τη δημιουργία αυτής της μηχανής γραφικών η Αλίκη δεν θα μπορούσε να αποδώσει τη φανταστική γοητεία της.

DdF: *Προσθέσατε κάποιο νέο και ενδιαφέρον συστατικό στο γραφικό περιβάλλον;*

McGee: Ευθύς εξαρχής προσπαθήσαμε να τονίσουμε το βικτωριανό σκηνικό, να σκοτεινιάσουμε το περιβάλλον στο στυλ των ταινιών του Tim Burton. Αυτή η προσπάθεια απεικονίζεται στο σχεδιασμό όλων των χαρακτήρων του παιχνιδιού.

DdF: *Οι ήρωες έχουν τα δικά τους χαρακτηριστικά και τις ιδιομορφίες που θα εντυπωσιάσουν τον παίκτη;*

McGee: Η Αλίκη διαθέτει το δικό της σετ animation που ξετυλίγεται καθώς ο παίκτης κινείται στη χώρα των θαυμάτων. Τα περισσότερα αφορούν στη χρήση των όπλων. Για παράδειγμα, όταν κρατάει ένα ice wand και στέκεται, έπειτα από λίγη ώρα θα το ακουμπήσει στο έδαφος φτιάχνοντας έναν... μίνι χιονάνθρωπο. Με αυτόν τον τρόπο δείχνει ότι βαριέται. Ιδιαίτερη προσοχή έχει επίσης δοθεί στην περσόνα της Αλίκης, με σκοπό -όπως προανέφερα- να προσεγγίσουμε την πλέον αληθοφανή μορφή.

DdF: *Μπορείτε να δώσετε μερικά στοιχεία για τους γρίφους;*

McGee: Οι γρίφοι ποικίλλουν, ξεκινώντας από τους εντελώς απλούς, όπως αλλαγές στο περιβάλλον, εκείνους που απαιτούν άλματα, κολύμπι, τρέξιμο, και φτάνοντας στους πιο εγκεφαλικούς που απαιτούν λογική και παρατηρητικότητα για να λυθούν.

DdF: *Το παιχνίδι μπορεί να χαρακτηριστεί γραμμικό;*

McGee: Ναι, το παιχνίδι είναι γραμμικό και μπορείς να περιφέρεσαι στις τοποθεσίες έτσι για πλάκα.

DdF: *Αν έπρεπε να το συγκρίνετε με κάποιο από τα παιχνίδια της αγοράς, ποιο θα διαλέγατε;*

McGee: Αν η Αλίκη συγκρινόταν με κάποιο παιχνίδι που ήδη κυκλοφορεί, δεν θα είχα κάνει καλά τη δουλειά μου. Προσπαθώ να παρουσιάσω κάτι εντελώς νέο.

DdF: *Τελικά, φαίνεται να είναι ένα άψογο παιχνίδι... Είναι;*

McGee: Οπωσδήποτε. Περιλαμβάνει πρωτότυπους χαρακτήρες, ένα σωρό περιβάλλοντα, εκπληκτική διάδραση και εξαιρετικό σενάριο!

TRIBES 2

Από τη Sierra/Dynamix

Ο ορισμός της τακτικής και της στρατηγικής

Μετά την εκπληκτική επιτυχία του "Starsiege Tribes" έρχεται η συνέχεια με τον τίτλο "Tribes 2" που διαθέτει αναβαθμισμένο gameplay και είναι πλήρες στρατηγικών τακτικών. Το "Tribes 2" σας μεταφέρει σε έναν κόσμο όπου η ισχύς του μυαλού και της ομαδικής εργασίας αποτελούν τα κλειδιά της επιβίωσης. Μπορείτε να αναλάβετε κάποια από τις έτοιμες φυλές (tribes) -μεταξύ των οποίων και η πρωτοεμφανιζόμενη Bio-Derm Horde- ή να κατασκευάσετε τη δική σας και να πολεμήσετε εναντίον 50 (!) αντιπάλων, είτε multiplayer είτε ελεγχόμενων από τον υπολογιστή, χρησιμοποιώντας νέα όπλα και οχήματα, σε νέες αποστολές και play modes. Ας δούμε όμως τι νέο έχει να προσφέρει σε σχέση με τον προκάτοχό του το "Tribes 2".

Γραφικά

Η ολοκαίνουρια μηχανή γραφικών του "Tribes 2" είναι υπεύθυνη για τη δημιουργία εντυπωσιακών σκηνικών, με πολύ ζωντανό background (χρωματισμοί ουρανού και εδάφους, ήλιοι που δύουν και ανατέλλουν κ.λπ.). Για το σχεδιασμό των textures χρησιμοποιήθηκαν fractal τεχνικές, ενώ έχουν προσεχθεί ιδιαίτερα τα σημεία εναλλαγής τους, ώστε να αποφεύγεται η εικόνα των "μπαλωμάτων" που παρουσιάζεται σε πολλά 3D σκηνικά παιχνιδιών. Το λεπτομερές ανάγλυφο του τεραίν, αλλά και η σημαντική επίδραση των καιρικών συνθηκών, όπως η βροχή, το χιόνι και οι κεραυνοί, αναγκάζουν τον παίκτη να σχεδιάσει με προσοχή τη στρατηγική του, ώστε να αποφεύγει ή να εκμεταλλεύεται αυτά τα φυσικά στοιχεία.

Διαχείριση - Interface

Στο "Tribes 2", όπως άλλωστε και στο original "Starsiege", είστε υπεύθυνος για το σχεδιασμό της ομάδας σας, της θωράκισης και του οπλισμού της. Σε κάθε inventory station σάς δίνεται η ευκαιρία να επανεξοπλίσετε και να τροποποιήσετε την ομάδα σας μέσω του αρκετά λειτουργικού interface. Το μεγάλο πλήθος συνδυασμών και έτοιμων εξοπλισμών του παιχνιδιού καθιστούν τη διαδικασία αυτή ιδιαίτερα εύκολη, αλλά πάνω από όλα σας προσφέρουν τη δυνατότητα να μορφοποιήσετε τους στρατιώτες σας σύμφωνα με τις ιδιαίτερες απαιτήσεις κάθε αποστολής. Τέλος, το γεγονός ότι μπορείτε να σχεδιάσετε τους δικούς σας χάρτες και τις αποστολές σας προσφέρει πολλά συν στην αντοχή του παιχνιδιού.





Command & Conquer

Για να εκτελούνται με επιτυχία οι μανούβρες στο πεδίο της μάχης, απαιτείται η σωστή επικοινωνία μεταξύ των μονάδων, άσχετα με το πόσο μακριά βρίσκονται η μία από την άλλη. Πέρα από τον τρισδιάστατο τακτικό χάρτη, όπου οργανώνετε τη στρατηγική σας και σχεδιάζετε τις κινήσεις και τα ενδιάμεσα waypoints των στρατιωτών σας, το "Tribes 2" περιλαμβάνει και ένα πλήρες σετ φωνητικών εντολών. Γενικότερα στο θέμα των επικοινωνιών, στο multiplayer κομμάτι του παιχνιδιού οι παίκτες θα μπορούν να στέλνουν και να λαμβάνουν εντολές από τους συμπαίκτες τους είτε μέσω chat, είτε μέσω e-mail, είτε μέσω instant messages.

Οχήματα

Στο "Tribes 2" οι στρατιώτες σας μπορούν να χρησιμοποιούν τρία οχήματα εδάφους και τρία εναέρια. Τα οχήματα εδάφους περιλαμβάνουν το Outrider, ένα μικρό μονοθέσιο και ελαφρύ όχημα αναγνώρισης, το Assault Tank, ένα θωρακισμένο διθέσιο όχημα με πύργο που φέρει οπλισμό (είτε πυροβόλο πλάσματος είτε βαρύ όλμο) και, τέλος, το βαρύ τεθωρακισμένο Hovering Behemoth, το οποίο εκτός του οπλισμού του, έχει την ικανότητα να μεταφέρει στρατεύματα. Στα εναέρια μέσα βρίσκουμε το ταχύτατο αλλά εντελώς απροστάτευτο Scout, που προορίζεται για αναγνωρίσεις, το Heavy Transport Carrier, που χρησιμοποιείται ως μεταγωγικό, και, τέλος, το Bomber που είναι τριθέσιο (πιλότος, βομβαρδιστής, πυροβολητής) και φέρει το θανατηφόρο φορτίο των 40 βομβών.

Θάνατος

Ο βασικός σκοπός των όπλων (11 στο σύνολο) είναι βέβαια η ολοκληρωτική καταστροφή. Ξεκινώντας από το Blaster, ένα σχετικά "ακίνδυνο" τουφέκι που εκπέμπει ενεργειακά κύματα και δεν χρειάζεται πυρομαχικά, περνάμε στο Chaingun, το οποίο εκτοξεύει εκρηκτικές βολίδες σε κωνική διάταξη που κυριολεκτικά "καταβροχθίζουν" τον αντίπαλο σε κοντινές αποστάσεις. Επειτα συναντάμε το Plasma Rifle, το οποίο εκπέμπει σφαίρες πλάσματος που εκρήγνυνται κατά την επαφή με το στόχο, και το Laser, για το οποίο δεν χρειάζεται να πούμε περισσότερα, εκτός από το ότι καταναλώνει ενέργεια από τη θωράκισή σας. Στη συνέχεια έχουμε το Spinfusor, που εκτοξεύει σε εκπληκτικές αποστάσεις εκρηκτικά σε σχήμα δίσκου. Η συλλογή των όπλων περιλαμβάνει επιπλέον το Shock Lance,

που προκαλεί τρομακτικό ηλεκτρικό σοκ στον αντίπαλο, το οποίο όμως πρέπει να βρίσκεται σε πολύ κοντινή απόσταση, το Electronic Flux Gun, άλλο ένα ενεργειακό όπλο μικρού βεληνεκούς, και το Targeting Laser, που αποτελεί το όπλο του ελεύθερου σκοπευτή του μέλλοντος. Κλείνοντας έχουμε και τα όπλα μαζικής καταστροφής, τα Grenade Launcher και Missile Launcer, τα οποία εκτοξεύουν βομβίδες και πυραύλους, και τις κλασικές χειροβομβίδες.

Η Dynamix αναμένει ότι η αποδοχή του κοινού θα είναι μαζική και μιλά ήδη για ένα από τα μεγαλύτερα hits της χρονιάς που φεύγει.



STUPID INVADERS

Από την UBI Soft/Xilam

Ποιος αποκάλεσε τα adventures βαρετά;

Λένε ότι τα adventures αποτελούν "παλιά είδηση". Ποιος προτιμάει το point & click όταν υπάρχουν αμέτρητα και "ζουμερά" action, RPGs κ.λπ.; Οπωσδήποτε, αλλά περιμένετε να δείτε το "Stupid Indavers". Είναι λίγο δύσκολο να περιγραφεί. Φανταστείτε το χιούμορ των Simpsons, προσθέστε μία ομάδα αστείων χαρακτήρων και ανακατέψτε τα με γραφικά τύπου LucasArts, ρίξτε και μερικά έξυπνα animations, και τι έχετε; Το "Stupid Invaders"! Μη γελιέστε, όμως. Το παιχνίδι είναι πρωτότυπο και δεν αντιγράφει τίποτα από άλλα παρόμοια adventures. Ηδη από τη στιγμή που θα φορτώσει το πρώτο FMV θα σας κάνει να μην ξεκολλάτε. Από πότε έχουμε να δούμε άραγε ένα adventure με έξυπνους και χιουμοριστικούς γρίφους και με πρωταγωνιστές τους οποίους αγαπήσαμε; Πρόκειται για ένα παιχνίδι με γραφικά "να σου τρέχουν τα σάλια" και με τον πλέον εύκολο και ευχάριστο χειρισμό.

STUPID INVADERS

Σε ό,τι αφορά το story, το "Stupid Invaders" είναι ένα 3D adventure παιχνίδι, βασισμένο στην κωμική σειρά κινουμένων σχεδίων "Space Goofs". Αν αποκαλούσαμε τους χαρακτήρες περίεργους και γκαφατζήδες, απλώς θα τους "υποτιμούσαμε". Μία πρόταση θα μπορούσε να συμπεριλάβει όλο το περιεχόμενο του παιχνιδιού: "Πέντε παλαβοί εξωγήινοι, ένα διαστημόπλοιο - μινιατούρα και ένας τόνος προβλημάτων". Ας δούμε όμως καλύτερα την περιγραφή της Ubi Soft. Επειτα από ένα ατύχημα, το διαστημόπλοιο του Etno και των εξωγήινων φίλων του (Gorgeous, Candy, Stereo και Bud) συντρίβεται στη Γη. Χωρίς να το καταλάβουν οι πέντε σύντροφοι μπαίνουν στο στόχαστρο ενός τρελο-επιστήμονα, του Dr Sakarine, ο οποίος έχει ως χόμπι τη... συλλογή εξωγήινων. Ο διαβολικός καθηγητής μαζί με το βοηθό του Bolok προσπαθούν να αιχμαλωτίσουν τους πρωταγωνιστές για να αναλύσουν τη φυσιολογία τους. Οι πέντε φίλοι θα πρέπει να βρουν τον τρόπο να γλιτώσουν από τις παγίδες του παρανοϊκού Dr Sakarine.



Δεν θα πω περισσότερα για να μη σας χαλάσω την έκπληξη. Αρκούμαι στο να αναφέρω ότι θα περιπλανηθείτε ανάμεσα σε 120 τοποθεσίες και θα συναντήσετε περί τους 50 χαρακτήρες. Στις τοποθεσίες περιλαμβάνονται ένα εργοστάσιο εκμετάλλευσης ζωικών αποβλήτων (κοινώς κοπριά), ένα γυάλινο κτίριο/σάουνα και μία αίθουσα ανατομίας... Γενικά να περιμένετε το απροσδόκητο. Ολα αυτά συνθέτουν έναν κόσμο γεμάτο ζωή, γέλιο, περιπέτεια και πάνω απ' όλα χιούμορ. Τα γραφικά είναι εντυπωσιακά και γίνεται πολύ έξυπνη χρήση της κάμερας και των ενδιάμεσων βίντεο που πλουτίζουν την υπόθεση. Ενώ στα περισσότερα παιχνίδια τα FMVs είναι βαρετά, στο "Stupid Invaders" αποκλείεται να τα προσπεράσετε. Τέλος, αξίζει να τονιστούν οι αναφορές του σε ταινίες, κινούμενα σχέδια και adventure games παλαιότερων εποχών.

HITMAN: CODENAME 47

Από την Eidos

Εκτελεστής, όχι απλώς... δολοφόνος!

Για το νέο δημιούργημα της Eidos, ένα FPS παιχνίδι που θα κυκλοφορήσει προς το τέλος της χρονιάς, μιλήσαμε με το βασικό σχεδιαστή, που είναι γνωστός ως JP, και μεταφέρουμε τις ακόλουθες ενδιαφέρουσες πληροφορίες.

Χαρακτήρας του παιχνιδιού

Είναι δύσκολο να κατατάξει κάποιος το παιχνίδι σε μία κατηγορία. Εξαρτάται από το ποια τακτική θα διαλέξει ο παίκτης. Κάποιοι θα επιλέξουν να σκοτώνουν ό,τι κινείται· κάποιοι άλλοι να κινηθούν μυστικά και να σκεφτούν περισσότερο προτού μπλέξουν σε μάχες. Οι περισσότεροι, πάντως, θα κινηθούν ταυτόχρονα και προς τις δύο κατευθύνσεις. Αυτή είναι η κύρια διαφοροποίηση σε σχέση με τα Quake και Half-Life.



Το να παίρνεις το ρόλο του εκτελεστή είναι πολύ πιο cool από ό,τι αυτόν ενός κοινού δολοφόνου. Κατά τη διάρκεια των αποστολών υπάρχει περίπτωση το χτύπημα να πρέπει να γίνει μπροστά σε 15 μάρτυρες ή να σε αντιλαμβάνονται όταν τοποθετείς μία βόμβα. Μπορεί πάλι να τσαντίσεις κάποιους επειδή τους "ενοχλείς" συστηματικά. Γενικά, άλλοτε θα είσαι ο κυνηγός και άλλοτε ο κυνηγημένος. Τέτοιες καταστάσεις είναι σαφώς πιο ρεαλιστικές σε σχέση με τα Quake και Half-Life, αλλά όχι τόσο ώστε να χαλάει το gameplay.

Η εικόνα του Hitman

Η ίδια -έμπειρη- ομάδα σχεδιαστών του παιχνιδιού είναι υπεύθυνη για το σχεδιασμό και του 3D περιβάλλοντος, των cinematics και του animation. Το όλο σύστημα σχεδιασμού βασίζεται στη μηχανή Glacier, η οποία προσφέρει τη δυνατότητα άμεσης επέμβασης στα γραφικά, καθώς οι σχεδιαστές μπορούν in-game να τροποποιούν τα μοντέλα, το φωτισμό κ.ά. Η λέξη "δυναμική" εκφράζει απόλυτα το χαρακτήρα της Glacier, διότι η μηχανή επιτρέπει την αλλαγή και τη μετακίνηση σε οποιοδήποτε αντικείμενο του περιβάλλοντος. Για την ακρίβεια τίποτε δεν είναι σταθερό, ακόμη και τα κτίρια μπορούν να μετακινηθούν, αν απαιτηθεί. Εννοείται πως η Glacier υιοθετεί όλες τις σύγχρονες τεχνικές, όπως διάφορα εφέ rendering, υψηλές αναλύσεις, φωτοσκίαση σε πραγματικό χρόνο, καθρεφτισμούς και τα OpenGL/Glide/DirectX πρότυπα.

Η Glacier επιτρέπει την εξομοίωση των νόμων της φυσικής σε πολύ υψηλό βαθμό. Ετσι, όταν ένας χαρακτήρας χτυπηθεί από σφαίρα, δεν θα πέσει στο έδαφος βάσει μίας προκαθορισμένης animation ακολουθίας, αλλά θα φαίνεται σε ποιο σημείο χτυπήθηκε και πώς αντέδρασε το σώμα του στην είσοδο της σφαίρας. Τα σώματα δεν αποτελούν συμπαγή αντικείμενα, αλλά συντίθεται από ξεχωριστά μέλη, στα οποία αναπαρίσταται όσο το δυνατόν καλύτερα η φυσιολογία των αρθρώσεων. Ακόμη και στα ρούχα έχει τοποθετηθεί αλγόριθμος κίνησης.

Το εξαιρετικό στοιχείο της μηχανής δεν είναι η τελειότερη απόδοση του μοντέλου της φυσικής (είναι κι αυτό), αλλά το γεγονός ότι όλες αυτές οι παράμετροι την καθιστούν ίσως την πιο "ανοικτή" πλατφόρμα στη δημιουργία νέων παιχνιδιών.

AI

Κάθε αντίπαλος κινείται ως αυτόνομος πράκτορας και διαθέτει τις προσωπικές αντιδράσεις του και τη δική του ευφυΐα. Βλέπει, ακούει και αντιδρά ανάλογα. Οι χαρακτήρες έχουν χωριστεί σε κλάσεις, όπως φρουροί, περαστικοί και στόχοι, στις οποίες αντιστοιχούν κοινά γενικά χαρακτηριστικά. Από εκεί και πέρα, στον καθένα από αυτούς ένα σύνολο επιπλέον παραμέτρων καθορίζουν το "χαρακτήρα" του, με αποτέλεσμα να εμφανίζονται αμέτρητοι συνδυασμοί που προσφέρουν ξεχωριστή προσωπικότητα για τον καθένα. Ανάλογα με τις πράξεις του εκτελεστή αντιδρούν και αυτοί. Μπορεί να καλυφθούν, να διατηρήσουν αποστάσεις, να επιτεθούν ατομικά ή συνδυασμένα. Το επίπεδο του ηθικού τους καθορίζει αν θα προσπαθήσουν να τραπούν σε φυγή, αν θα καλέσουν ενισχύσεις ή αν θα μείνουν να παλέψουν.

Οπλισμός

Το επάγγελμα του εκτελεστή απαιτεί μία ευρεία γκάμα όπλων. Μέχρι στιγμής στα 35 που υπάρχουν συνολικά (μπορεί να προστεθούν και άλλα μέχρι την ολοκλήρωση του παιχνιδιού) περιλαμβάνονται εκρηκτικά, βόμβες, τουφέκια, αυτόματα, πολυβόλα, μαχαίρια, μπαλτάδες, αλλά και χορδές πιάνου, δηλητήρια και πολλά άλλα.

Στρατηγική εναντίον δράσης

Σε ένα action παιχνίδι η δράση αποτελεί πρωταρχικό παράγοντα. Στο "Hitman", όμως, ο παίκτης δεν αρκεί να πυροβολεί ό,τι κινείται. Το περιβάλλον και οι αποστολές είναι έτσι φτιαγμένες ώστε να απαιτούν προσεκτικό σχεδιασμό για την επιτυχία. Για παράδειγμα, υπάρχουν μέρη που είναι πολύ δύσκολο να κρύψεις ένα πτώμα, με αποτέλεσμα να κινδυνεύεις να αποκαλυφθείς. Αλλού πάλι πρέπει να βρεις το καταλληλότερο σημείο από όπου μπορείς να πυροβολήσεις το στόχο σου από απόσταση και με σιγουριά. Ενα άλλο στοιχείο στρατηγικής είναι το AI των αντιπάλων. Πρέπει ανά πάσα στιγμή να γνωρίζεις με ποιον έχεις να κάνεις. Αν κάποιους τους "πιέσεις" περισσότερο, δεν θα διστάσουν να κινηθούν εναντίον σου και, βέβαια, δεν θα σε φοβηθούν.

Τελευταίες λέξεις

"Είμαστε πολύ περήφανοι για την εικόνα του 'Hitman' και την τεχνολογία που κρύβει πίσω του. Είναι πολύ ευχάριστο να βλέπεις πόσο εντυπωσιακό είναι το γραφικό αποτέλεσμα και πόσο καλή δουλειά έχει γίνει στο ξεδίπλωμα της ιστορίας. Υπό αυτήν τη σκοπιά, ο σχεδιασμός ενός τέτοιου παιχνιδιού αποτελεί ένα αναγεννησιακό δημιούργημα, περιλαμβάνει ταυτόχρονα τέχνη και τεχνολογία. Πιστεύουμε ότι το 'Hitman' πιστοποιεί ότι είμαστε πρωτοπόροι και στις δύο."

PC



Adventure & RPGs UPDATE

Του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



Γύρισα από τα Ιμαλάια της Ινδίας, από τις περιοχές του Kasmhir και του Ladakh, και νιώθω πραγματικά θλίψη. Ο ίδιος κόσμος, τα ίδια προβλήματα, η ίδια μετριότητα εξακολουθούν να υπάρχουν γύρω μας. Νιώθω να πνίγομαι από κάθε πλευρά και ο μόνος τρόπος για να ξεφύγω είναι να ασχολούμαι με τα αγαπημένα μου παιχνίδια. Αφησα τον παράδεισο της Nubra Valley, ψηλά στα σύνορα μεταξύ Πακιστάν, Κίνας και Ινδίας, μία μαγευτική κοιλάδα όπου μπορούσα να κάτσω για πάρα πολύ καιρό, για να γυρίσω στο καμίνι της Αθήνας. Να δω πότε, αν ποτέ, θα βρω τη δύναμη να μην ξαναγυρίσω πίσω κατά τη διάρκεια ενός τέτοιου ταξιδιού. Τώρα όμως, σιγά σιγά, πρέπει να αρχίσω να ετοιμάζομαι για το επόμενο ταξίδι μου στη θρυλική Βολιβία. Viva la revolution, comrades...



Στην ECTS, που γινόταν όταν έγραφα αυτές τις γραμμές και είναι η πιο σημαντική ίσως ευρωπαϊκή έκθεση για τους υπολογιστές, παρουσιάστηκε το DIABLO II EXPANSION PACK: THE LORD OF DESTRUCTION. Πρόκειται σίγουρα για την ανακοίνωση του μήνα και η Blizzard Entertainment βρήκε μάλλον τον καλύτερο τρόπο για να ανεβάσει κι άλλο τις ήδη εκπληκτικές από κάθε πλευρά πωλήσεις του Diablo 2, πωλήσεις που αποκτούν πολύ μεγαλύτερη σημασία, αν αναλογιστεί κανείς την αρκετά υψηλή τιμή στην οποία εξακολουθεί να πωλείται το παιχνίδι. Στο Diablo II Expansion Set επιστρέφεις για να ακολουθήσεις τον Baal, τον τελευταίο από τους τρεις διαβολικούς αδελφούς, πάνω στα Barbarian Highlands του Βορρά. Πρέπει να προλάβεις να εμποδίσεις τον Baal από το να καταστρέψει την πανίσχυρη Worldstone, η οποία προστατεύει το γνωστό θνητό κόσμο από τις δυνάμεις του σκότους.

Στο Expansion Set θα υπάρχουν δύο νέοι χαρακτήρες, οι Assassin και Druid, ο καθένας εκ των οποίων θα διαθέτει 30 μοναδικά skills. Οπως ήταν αναμενόμενο, το Expansion Set θα προσθέτει ακόμη μία πράξη στο παιχνίδι, νέα τέρατα, νέα bosses και φυσικά νέους περιβάλλοντες χώρους. Η κατά τα φαινόμενα νέα (πέμπτη;) πράξη θα λαμβάνει χώρα στην πόλη Harrogath. Θα υπάρχουν νέα όπλα, πανοπλίες και μαγικά αντικείμενα, ενώ θα προστεθούν και ειδικά quest items που θα έχουν άμεση σχέση με το χαρακτήρα που έχει διαλέξει ο παίκτης. Επίσης, δεν θα λείπουν νέες δυνατότητες για "δημιουργία" συνταγών μέσω του περίφημου Horadric Cube κ.λπ.

Η Assassin είναι μία γυναίκα fighter-mage, της οποίας οι ικανότητες περιλαμβάνουν ειδικές γνώσεις τόσο στις τεχνικές των λεγόμενων πολεμικών τεχνών όσο και στη δημιουργία πανίσχυρων παγίδων που εξολοθρεύουν τους αντιπάλους της, αλλά και στη χρήση ειδικής, σκοτεινής μαγείας. Ο Druid είναι ένας επίσης fighter-mage. Οι μαγικές δυνατότητές του περιλαμβάνουν τη χρήση ειδικών elemental spells (tornadoes και volcanoes), αλλά και τη μεταμόρφωση (shape-shifting spells) σε κόνδορα, λύκο ή αρκούδα! Το τελευταίο ακούγεται πολύ εντυπωσιακό και θέλω να το δω. Τέλος, ο Druid έχει την ικανότητα να εκτελεί summoning spells, ενώ τα καταφέρνει αρκετά καλά και στη μάχη σώμα με σώμα.

Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει το πρώτο μισό του επόμενου χρόνου, και, όσο και αν προσπάθησα, δεν κατάφερα να βρω κάποιες ειδικές φωτογραφίες του. Ολοι φαίνεται να δημοσιεύουν υποτιθέμενες αποκλειστικές φωτογραφίες από το Expansion Set, αλλά εμένα μου φαίνονται σαν φωτογραφίες από το κανονικό παιχνίδι! Οταν βρω πραγματικές φωτογραφίες, θα τις δημοσιεύσω.



Στην ECTS παρουσιάστηκαν νέες φωτογραφίες από τα αναμενόμενα adventures MYST 3: EXILE, ESCAPE FROM MONKEY ISLAND! και SIMON 3D. Μερικές από αυτές θα βρείτε και σε τούτες τις σελίδες.



Τελικά, στις 29 Ιουλίου έγινε η περίφημη συνάντηση των θαυμαστών του RIVEN με τους συντελεστές του παιχνιδιού στα γραφεία της εταιρίας, της Cyan, στο Spokane της Washington. Η συνάντηση αυτή είχε το μαγευτικό κωδικό όνομα Mysterium! Οι φωτογραφίες από τη συνάντηση δείχνουν με τον καλύτερο τρόπο τα χρήματα που έχουν βγάλει τα δύο αδέλφια από τα Myst και Riven. Το μέρος όπου βρίσκοναι τα γραφεία θυμίζει εξωτική κοιλάδα, με λουλούδια, σιντριβάνια και άφθονο νερό. Το Spokane, αν δεν κάνω λάθος, είναι νησί που βλέπει κάποιος μόνο σε μπροσούρες πολυτελών διακοπών. Ακόμη δεν πιστεύουν τα μάτια μου τις συνθήκες εργασίας που επικρατούν εκεί. Μοιάζει πιο πολύ με ονειρικό παράδεισο παρά με γραφεία εταιρίας!

Οι fans ξεναγήθηκαν σε διάφορα μέρη των γραφείων και παρακολούθησαν ειδικές παρουσιάσεις σχετικά με τη σύλληψη και τη δημιουργία όλων των επιμέρους τοποθεσιών και εποχών των Myst και Riven. Οι περιγραφές είναι εντυπωσιακές. Τέλος, τους έγινε ειδική παρουσίαση από το





MYST 3: EXILE της Presto Studios





SIMON 3D της AdventureSoft/Headfirst



Myst III: Exile από ένα πρώην μέλος της Presto Studios, που τώρα πια δουλεύει στην Cyan.

Οσοι ενδιαφέρεστε μπορείτε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες και φωτογραφίες στη διεύθυνση http://www.rivenguild.com/rivenguild.html ή στη διεύθυνση της Cyan http://www.cyan.com/



Τον τελευταίο καιρό όλο και περισσότερο ακούγεται το THE BLAIR WITCH PROJECT VOLUME 1: THE RUSTIN PARR INVESTIGATION. Το παιχνίδι ανέπτυσσε η Terminal Reality και θα κυκλοφορήσουν οι Gathering of Developers αυτό το φθινόπωρο.

Το παιχνίδι, που είναι εμπνευσμένο από την ομώνυμη ταινία, την οποία δεν έχω δει (αλλά είχα πιστέψει βλακωδώς ότι πρόκειται για αληθινή ιστορία), παρουσιάζεται ως ένα θρίλερ action adventure με έντονα τα στοιχεία του μεταφυσικού αλλά και του υπερφυσικού. Η ιστορία του θα μπορούσε κάλλιστα να αποτελεί θέμα των X-Files, αλλά εδώ πρόκειται για κάτι το διαφορετικό. Θα κυκλοφορήσουν τρία διαφορετικά παιχνίδια ως συνέχειες, από τρεις διαφορετικές εταιρίες. Για την ιστορία αναφέρω ότι η Terminal Reality μάς έχει δώσει ήδη το Nocturne, αλλά αυτή τη φορά λέγεται ότι διόρθωσε τα περισσότερα από τα λάθη που είχαν επισημανθεί στο παιχνίδι. Να δούμε...



Κυκλοφόρησε από τη Westwood Studios το περίφημο Nox Quest. Πρόκειται για ένα add-on του κανονικού παιχνιδιού, το οποίο ανάμεσα στα άλλα επιτρέπει co-operative multiplay μέχρι έξι παικτών. Καθώς η ομάδα των παικτών θα κινείται ανάμεσα σε περιοχές όπως οι Castle of Pain, Dark Crypts, Bandit's Forest, Underworld, Dismal Swamp, Mana Mines, Land of the Dead και Ancient Ruins, θα γίνεται όλο και πιο δύσκολο να νικηθούν τα τέρατα. Το add-on αυτό διατίθεται για ελεύθερο download και μπορείτε να το βρείτε στη διεύθυνση http://www.westwood.com/games/nox/main_f.html. Μπορείτε να το βρείτε όμως και στο συνοδευτικό CD του περιοδικού.



Μια και ο λόγος για downloading, μπορείτε να κατεβάσετε το trailer του Gilbert Goodmate και να πάρετε έτσι μία γεύση του παιχνιδιού από τη διεύθυνση http://www.gilbertgoodmate.com/ Και αυτό το παιχνίδι το περιμένω με μεγάλο ενδιαφέρον.



Από τη συνάντηση των φίλων του Riven με τους υπευθύνους της Cyan στα γραφεία της εταιρίας στο Spokane της Ουάσινγκτον.



Μία σημαντική είδηση έρχεται από την Arxel Tribe, την εταιρία που μας έχει δώσει τα adventures Pilgrim, The Ring και Faust. Αυτή η σλοβενο-γαλλική εταιρία (ακόμα και οι Σλοβένοι έχουν μία σημαντική εταιρία, εμείς αλήθεια πότε;) μέχρι τώρα συνεργαζόταν με την Cryo και είχε συμμετάσχει εκτός των άλλων και στην παραγωγή των Pompeii και Louvre. Review του Pompeii θα βρείτε στο επόμενο τεύχος.

Η Arxel Tribe αποφάσισε, λοιπόν, να αυτονομηθεί από την Cryo και να αναλάβει η ίδια στο εξής τη διανομή και την κυκλοφορία των παιχνιδιών της. Ο πρώτος τίτλος της υπό το νέο αυτό καθεστώς ονομάζεται The Legend of the Prophet and the Assassin. Το παιχνίδι είναι προϊόν συνεργασίας της εταιρίας με τον περίφημο Βραζιλιάνο συγγραφέα Paulo Coelho, που έχει γράψει το εκπληκτικό "The Alchemist", όπως και το σενάριο του πρώτου παιχνιδιού της Arxel, του Pilgrim.

Παρ' όλο που το The Legend of the Prophet and the Assassin δεν είναι συνέχεια του Pilgrim, χρησιμοποιεί και στηρίζεται στον ήρωα του παιχνιδιού αυτού. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει σε δύο βασικά μέρη. Το πρώτο αναμένεται να κυκλοφορήσει γύρω στον Οκτώβρη, ενώ το δεύτερο γύρω στον Μάρτη του 2001. Σε αυτά ο παίκτης θα πρέπει να ανακαλύψει τον μύθο του Tancrede de Nιrac σε έναν mythical κόσμο της Μέσης Ανατολής του 13ου αιώνα.

Ενας templar knight, ο Tancrede, γίνεται ένας θρυλικός ληστής ανάμεσα στις φυλές των Βεδουίνων της Μέσης Ανατολής, ο περίφημος As-Sayf (σημαίνει το γνωστό μας σπαθί scimitar), αφού προδόθηκε διπλά τόσο από τη χώρα του όσο και από το τάγμα-πίστη του. Ξεκινά την περιπέτειά του με σκοπό να εντοπίσει τον "ψευδο-προφήτη" Simon de Lancrois και πρέπει να επιζήσει από διάφορες περιπέτειες, καθώς ταξιδεύει από τις ερήμους της Συρίας στα τείχη της Ιερουσαλήμ, από το οχυρό των τρομερών assassins μέχρι το μυστηριώδες μοναστήρι της Saint Catherine στους πρόποδες του όρους Μωυσής (πρόκειται για το ιερό ορθόδοξο ελληνικό μοναστήρι της Αγίας Αικατερίνης στο Σινά) με σκοπό να πάρει την εκδίκησή του. Το παιχνίδι περιλαμβάνει αρκετή δόση ίντριγκας, μια και ο ήρωάς μας θα πρέπει να επιζήσει από έναν δολοφονικό εχθρό που έρχεται από το μακρινό παρελθόν του.

Το παιχνίδι θα είναι ένα point-and-click adventure, με αρκετά παζλ, αλλά ταυτόχρονα θα περιέχει μάχες με μυθικά τέρατα και εχθρούς. Σύμφωνα με την εταιρία, το gameplay θα περιλαμβάνει interactive animated sprites, που θα επιτρέπουν στον παίκτη να ρίχνει αντικείμενα σε κινούμενους στόχους, και 3rd person isometric puzzles ή tactical fights. Τα γραφικά του, από τις πρώτες φωτογραφίες που είδαν το φως της δημοσιότητας, δείχνουν κάτι παραπάνω από εξαιρετικά.

Γενικά, το The Legend of the Prophet and the Assassin ακούγεται ενδιαφέρον από κάθε πλευρά και το περιμένω με μεγάλη αγωνία..



Εχουν μαζευτεί αρκετές ειδήσεις γύρω από νέες κυκλοφορίες, αλλά, μια και ο χώρος δεν επαρκεί, θα πρέπει να περιμένετε το επόμενο τεύχος για περισσότερα νέα.

Η βοήθεια από τον Cain &

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ: Τα skills των χαρακτήρων, εντυπωσιακές φωτογραφίες και μυστικά του παιχνιδιού - όλα αυτά σε ένα έγχρωμο δεκαεξασέλιδο

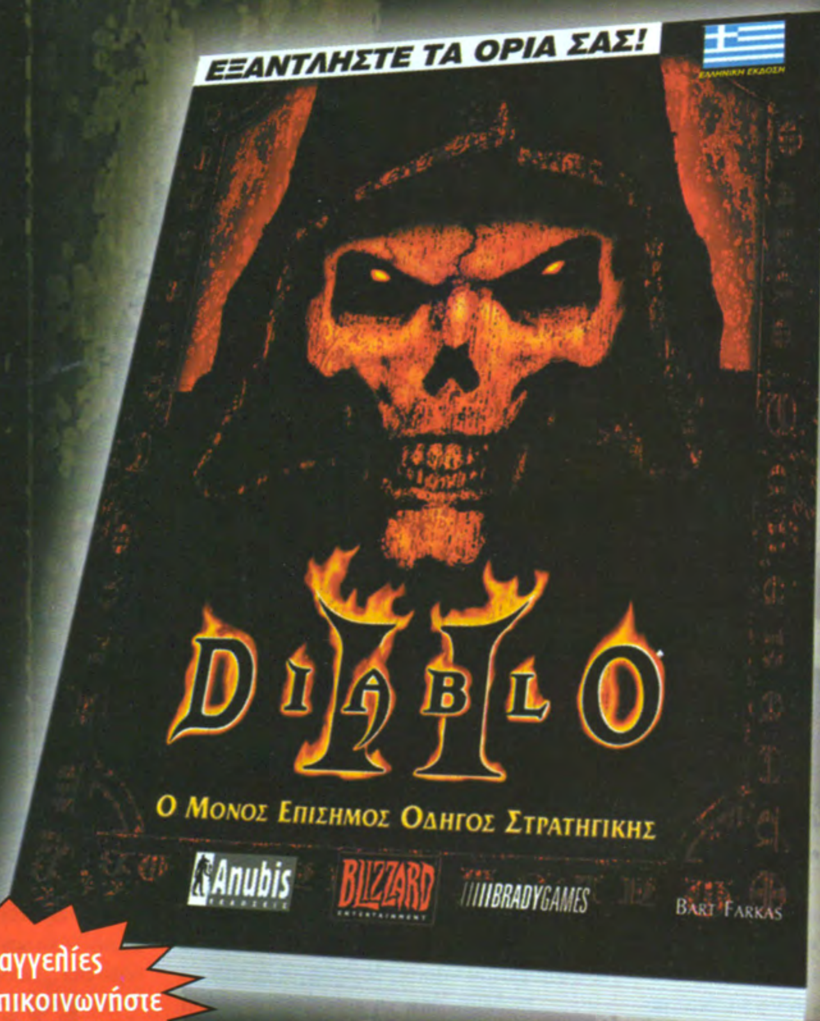
Μην Αντιμετωπιζετε Μονοι Σας Το Κακο

Σε αυτή την επική περιπέτεια η τύχη είναι στα χέρια σας. Όσοι συνεργάζονται θα επωφεληθούν από την ισχύ της ομαδικής προσπάθειας. Ενωθείτε με την ομάδα μας και μαζί θα καταφέρουμε να επιζήσουμε.

Η Πολυτιμοτερη Ικανοτητα Ειναι Η Γνωση...

- **Οι χαρακτήρες:** Ανεπανάλυπτη κάλυψη των πέντε χαρακτήρων-ηρώων- Τακτικές για κάθε skill και λεπτομερείς πίνακες με όλα τα σημαντικά στατιστικά
- **Οι αποστολές:** Ο οδηγός σας για τα τέσσερα Acts - Πολύτιμες τακτικές και οδηγίες για την ανακάλυψη μυστικών στο παιχνίδι
- **Οι λίστες:** Όλα τα τέρατα και τα αντικείμενα που θα συναντήσετε στο Diablo™ II
- **Multiplayer:** Γίνετε ένας θρύλος στο Battle.net - Οι ειδικοί της Blizzard σας συμβουλεύουν

τον Tyrael δεν είναι αρκετή...



Για παραγγελίες χονδρικής επικοινωνήστε στο τηλ.: 3801487, κ. Βράιλας

Ο ΜΟΝΟΣ ΕΠΙΣΗΜΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ

Για να παραγγείλετε το βιβλίο συμπληρώστε το κουπόνι που θα βρείτε στη σελίδα 163 του περιοδικού

OLIVETTI JP90

Μικρό στο μάτι...

του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr



Η ιταλική Olivetti αποτελεί μία από τις σημαντικότερες εταιρίες ηλεκτρονικών συσκευών της Ευρώπης, με μακρόχρονη πείρα και ποιοτικά προϊόντα. Ενα από αυτά απευθύνεται κυρίως στους χρήστες φορητών υπολογιστών. Πρόκειται για έναν inkjet εκτυπωτή, ιδιαίτερα περιορισμένων διαστάσεων και βάρους, αλλά με αξιοπρεπείς επιδόσεις και άριστη ποιότητα. Το όνομά του: Olivetti JP90.

Ηδη από τη συσκευασία του φαίνεται πόσο συμπαγή σχεδιασμό διαθέτει. Το πολύ μικρό κουτί που έφτασε στα χέρια μας περιείχε έναν ακόμη μικρότερο εκτυπωτή (όχι μεγαλύτερο από μία κούτα τσιγάρων). Ο σχεδιασμός της συσκευής είναι τυπικός, κυριαρχεί το μαύρο χρώμα και η ποιότητα κατασκευής ήδη από το πρώτο άγγιγμα φαίνεται να ξεπερνάει κατά πολύ τον μέσο όρο. Ο εκτυπωτής, εκτός από το καλώδιο σύνδεσης και το τροφοδοτικό, συνοδεύεται από ένα καλοτυπωμένο manual με πληροφορίες σε πέντε γλώσσες (αγγλικά, γαλλικά, γερμανικά, ιταλικά, ισπανικά), δύο δισκέτες εγκατάστασης με τους drivers των Windows και ένα ink cartridge.

Ο Olivetti JP90 είναι ένας μονόχρωμος inkjet εκτυπωτής, ο οποίος όμως με κατάλληλο cartridge και λογισμικό που, βέβαια, πληρώνεται επιπλέον μπορεί να μετατραπεί σε έναν μικρό έγχρωμο εκτυπωτή. Η απόδοσή του είναι -φυσιολογικά- χαμηλότερη σε σχέση με τους μεγάλους inkjet και ως προς την ταχύτητα και ως προς την ανάλυση. Οι επιδόσεις του, παρ' όλα αυτά, κρίνονται ικανοποιητικές και τα 600dpi της ανάλυσης θα ικανοποιήσουν την πλειονότητα των χρηστών φορητών υπολογιστών. Βέβαια, σε αυτήν την ανάλυση γίνεται εκνευριστικά αργός (πάνω από 3 λεπτά τη σελίδα για εκτύπωση μόνο κειμένου), με αποτέλεσμα οι περισσότεροι χρήστες να αρκεστούν στα καθ' όλα αξιοπρεπή 300dpi. Η ποιότητα της εκτύπωσης βρίσκεται και αυτή σε ικανοποιητικά επίπεδα, αν και θυμίζει inkjets προηγούμενης γενιάς. Το ίδιο όμως ισχύει και για τις αντίστοιχες προτάσεις της HP και της Canon, ενώ δεν πρέπει να ξεχνάμε τον ειδικό χαρακτήρα της συσκευής, διότι σίγουρα κανείς δεν θα αγοράσει τον JP90 για να τυπώσει εκατοντάδες σελίδες στη σειρά ούτε για να δημιουργήσει παρουσιάσεις επαγγελματικού επιπέδου.



Ας δούμε όμως αναλυτικά τις προδιαγραφές του Olivetti JP90, στις οποίες περιλαμβάνονται τα ακόλουθα:

- **Ταχύτητα:** 180cps draft, 140cps LQ
- **Ανάλυση εκτύπωσης:** 75, 100, 150, 300, 600dpi
- **Μνήμη** RAM 128KB
- **Διαστάσεις** (ύψοςxπλάτοςxβάθος): 67x300x132mm
- **Βάρος:** 1,3kgr
- **Σύνδεση** σε παράλληλη θύρα (centronics)
- **Επίπεδο θορύβου:** 48db
- **Τύπος χαρτιού:** απλό A4, A5, US Letter, US Legal (70-80 gr/m^2) και διαφάνειες
- **Αποθήκευση:** 15 φύλλα ή 5 φύλλα διαφανειών
- **Συμβατότητα:** Με HP DJ500, Epson LQ850, IBM Proprinter X24

Ο όλος χειρισμός του JP90 γίνεται μέσω τεσσάρων πλήκτρων που βρίσκονται στο επάνω μέρος, ενώ ο έλεγχος λειτουργίας του επιτυγχάνεται μέσω των ισάριθμων LEDs. Ο συνδυασμός με τον οποίο ανάβουν τα LEDs αυτά αντιστοιχεί σε κάποια λειτουργία ή κάποιο σφάλμα, όπως η έλλειψη χαρτιού, η αποφόρτιση των μπαταριών και το κόλλημα της σελίδας (paper jam). Οι χρήστες του JP90 δεν θα δυσκολευτούν κατά τη χρήση του εκτυπωτή, καθώς δίπλα στα πλήκτρα υπάρχει ένας αναλυτικός πίνακας της σημασίας του ανάματος των LEDs, ο οποίος ερμηνεύει ανά πάσα στιγμή την κατάσταση λειτουργίας του εκτυπωτή.

Ο JP90 κατά βάση απευθύνεται στους χρήστες φορητών υπολογιστών. Αυτό, βέβαια, δεν σημαίνει ότι δεν μπορεί κάλλιστα να λειτουργήσει και ως βασικός εκτυπωτής κατόχου desktop υπολογιστή. Ενας τέτοιου είδους εκτυπωτής απαιτεί αυτοδυναμία λειτουργίας, η οποία επιτυγχάνεται μέσω μπαταριών τύπου LR6/AA (1,2-1,5Volt). Βέβαια, θα χρειαστείτε 10 τέτοιες μπαταρίες, οι οποίες είναι ικανές να προσδώσουν αυτοδυναμία για εκτύπωση περίπου 80 σελίδων, αν είναι τύπου Ni-Cd, ή 140 σελίδων, αν είναι τύπου Ni-MH. Ο εκτυπωτής ειδοποιεί μέσω των LEDs όταν είναι χαμηλή η στάθμη φόρτισης των μπαταριών, ώστε ο χρήστης να λάβει τα μέτρα του και να μη μείνει "στα κρύα του λουτρού" στο μέσον κάποιας εκτύπωσης. Συγκεκριμένα, από τη στιγμή που θα ανάψει η αντίστοιχη ένδειξη, μπορεί να εκτυπώσει άλλες 5 σελίδες μάξιμουμ.

Συμπερασματικά, μπορούμε να χαρακτηρίσουμε αξιοπρεπή πρόταση τον Olivetti JP90, που όμως συνιστάται μόνο στους κατόχους φορητών υπολογιστών με ειδικές ανάγκες εκτύπωσης εγγράφων και όχι σε χρήστες desktop υπολογιστών, αφού με αυτό το κόστος θα βρουν άλλες πολύ καλύτερες προτάσεις. Εκεί που ξεχωρίζει ο JP90 σε σχέση με τον ανταγωνισμό είναι το πολύ συμπαγές μέγεθός του και το μικρό βάρος του, που τον καθιστούν μία πρώτης τάξεως πρόταση στο είδος του.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Olivetti
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: -
ΔΙΑΘΕΣΗ: Κ. Βλαχόπουλος, Μεσολογγίου 3, Μεταμόρφωση, τηλ.: 2896600
ΤΙΜΗ: 77.000 δρχ. (+ ΦΠΑ)

EYEWITNESS ENCYCLOPEDIA OF SCIENCE

Ο ορισμός της επιστημονικής εγκυκλοπαίδειας!

του Πέτρου Παπαθανασίου
Petros@compupress.gr



Η Dorling Kindersley, ή εν συντομία DK, είναι ένας πασίγνωστος εκδοτικός οίκος εκπαιδευτικού/επιστημονικού περιεχομένου που ξεχωρίζει για την ποιότητα των εκδόσεών του και την πληρότητα των θεμάτων με τα οποία καταπιάνεται. Δεν θα μπορούσε, λοιπόν, η multimedia μεταφορά των τίτλων της να μη συνοδευόταν από το ίδιο επίπεδο ποιότητας και πληρότητας. Οπως θα δούμε στη συνέχεια, η Εγκυκλοπαί-

δεια των Επιστημών της σειράς Eyewitness (στην έκδοση 2.0) συνοδεύεται και με το παραπάνω από όλα τα θετικά που κάνουν τα προϊόντα της DK να ξεχωρίζουν. Το πρόγραμμα δεν είναι καινούριο στην ελληνική αγορά, μια και κυκλοφορεί εδώ και περίπου τρία χρόνια, όμως η έκδοση 2.0 διαθέτει επαυξημένες πληροφορίες, διατηρώντας ακριβώς το ίδιο interface και τις απαιτήσεις της αρχικής έκδοσης.

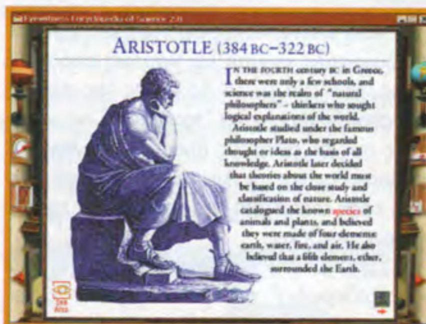
Η "Encyclopedia of Science" καταπιάνεται με τη θεματολογία των θετικών επιστημών και χωρίζεται σε τέσσερις μεγάλες κατηγορίες/επιστήμες: τα μαθηματικά, τη φυσική, τη χημεία και τις λεγόμενες φυσικές επιστήμες (βιολογία, ανθρωπολογία, ζωολογία και φυτολογία). Κάθε γενικό αντικείμενο χωρίζεται σε υποκατηγορίες, για καθεμία από τις οποίες υπάρχει ιδιαίτερα πλούσιο οπτικοακουστικό υλικό. Αναλυτικότερα λοιπόν έχουμε:

- **Μαθηματικά:** Αριθμοί, άλγεβρα, γεωμετρία, τριγωνομετρία, συναρτήσεις & ολοκληρώματα, λογικές πράξεις, πιθανότητες και θεωρία του χάους.
- **Φυσική:** Μηχανική & κινηματική, ύλη & ενέργεια, ηλεκτρομαγνητισμός, θερμότητα, ήχος, φως, χρόνος και απλές μηχανές.
- **Χημεία:** Οργανική & ανόργανη, φυσική κατάσταση και χημικές αντιδράσεις.
- **Φυσικές Επιστήμες:** Φυσικός κόσμος, μόρια & κύτταρα, ανθρωπολογία, ζωολογία, φυτολογία, μικροοργανισμοί, γενετική και οικολογία.

Είναι φανερό πως το πρόγραμμα καταπιάνεται με πάρα πολλά θέματα, για την ακρίβεια με περισσότερες από 30 υποκατηγορίες. Θα περίμενε κανείς ότι ο χώρος ενός CD θα επαρκούσε μόνο για μία εισαγωγική παρουσίασή τους. Ωστόσο, η "Encyclopedia of Science" εκμεταλλεύεται μέχρι και το τελευταίο byte αποθηκευτικού χώρου για να εμβαθύνει όσο το δυνατόν περισσότερο στα αντικείμενα με τα οποία καταπιάνεται. Επιτέλους, έχουμε γεμίσει από προγράμματα τα οποία χρησιμοποιούν το CD επιπόλαια, "απλώνοντας" τα δεδομένα τους στον άπλετο χώρο που προσφέρει. Τα 640MB



Δείγμα από τα βίντεο που συνοδεύουν τον τίτλο.



Η βιογραφία ενός από τους μεγαλύτερους φιλοσόφους της αρχαιότητας, του Αριστοτέλη.

δεν είναι καθόλου λίγα και το πρόγραμμα το αποδεικνύει. Ισως, βέβαια, να νομίζετε ότι στην προσπάθεια να χωρέσει όσο το δυνατόν περισσότερες πληροφορίες γεμίζει τεράστιες αράδες κειμένου, χωρίς καθόλου οπτικοακουστικό υλικό. Κάνετε λάθος.

Το mutlimedia υλικό είναι παρόν, καλής ποιότητας και προσεκτικά σχεδιασμένο, ώστε να δίνει πολύ σωστή εποπτική εικόνα των πληροφοριών. Προσοχή, όμως: Η "Encyclopedia of Science" δεν είναι αυτό που θα λέγαμε εκπαιδευτικός τίτλος και δεν καταπιάνεται με βαθιές αναλύσεις των θεμάτων. Είναι ακριβώς αυτό που λέει το όνομά της: μία εγκυκλοπαίδεια σε ηλεκτρονική μορφή, που αντί να καταλαμβάνει μερικά ράφια από τη βιβλιοθήκη σας, συγκεντρώνεται ολόκληρη σε ένα μικρό CD.

Το interface μπορεί να ξενίσει κάπως στην αρχή με την πυκνή διάταξη των επιλογών στην οθόνη, όσο όμως ασχολείται κάποιος με τον τίτλο, εξοικειώνεται και μάλιστα θα εκτιμήσει την αμεσότητα που προσφέρει και την υψηλού επιπέδου διασύνδεση μεταξύ των θεμάτων. Ο χώρος στον οποίο κινείστε ομοιάζει με το γραφείο ενός επιστήμονα των αρχών του 20ού αιώνα. Το πρόγραμμα εμπλουτίζεται από επιπλέον έξι πολύ ευχάριστες λειτουργίες. Επιλέγοντας την υδρόγειο στο αριστερό μέρος της οθόνης, παρακολουθείτε μερικά εισαγωγικά στοιχεία για την κοσμολογία, το σύμπαν, το ηλιακό μας σύστημα και τη Γη. Ακριβώς από πάνω θα βρείτε το μικροσκόπιο, μέσω του οποίου μπορείτε να παρακολουθήσετε τα "ενδότερα" της οργανικής και της ανόργανης ύλης σε μεγεθύνσεις που ξεκινούν από τα 10x και φτάνουν στα 25.000.000.000.000x! Στη δεξιά πλευρά της οθόνης, από το ολόγραμμα μίας χημικής ένωσης, μπορείτε να δείτε σε τρισδιάστατη μορφή τη διάταξη στο χώρο των μορίων ορισμένων επιλεγμένων ενώσεων. Ακριβώς από πάνω βρίσκεται η μηχανή προβολής από όπου μπορείτε να παρακολουθήσετε τα όχι πολλά σε αριθμό, αλλά ικανοποιητικής ποιότητας βίντεο που συνοδεύουν τον τίτλο. Τέλος, στο κάτω δεξί άκρο, πατώντας στην προσωπογραφία, μεταφέρεστε στα βιογραφικά των σημαντικότερων επιστημόνων του κόσμου από την αρχαιότητα έως σήμερα, ενώ στο κάτω δεξί άκρο βρίσκεται η επιλογή "Quiz Master", από όπου μεταφέρεστε στο κλασικό τεστ γνώσεων που συνοδεύει σχεδόν όλα τα προγράμματα αυτού του είδους.

Κλείνοντας, τονίζουμε για ακόμη μία φορά την πληρότητα της "Eyewitness Encyclopedia of Science" και το πολύ υψηλό επίπεδο του περιεχομένου της. Παρά το γεγονός ότι πρέπει να γνωρίζετε τουλάχιστον στοιχειώδη αγγλικά για να τη χρησιμοποιήσετε, καθώς είναι εξ ολοκλήρου ξενόγλωσση, και τα γραφικά που διαθέτει φαίνεται πως "έχουν τα χρονάκια τους", η Εγκυκλοπαίδεια της Επιστήμης δεν πρέπει να λείπει από την "ηλεκτρονική" βιβλιοθήκη κανενός.



Επιλέγοντας μία από τις υποκατηγορίες των φυσικών επιστημών.



Το φύλλο ενός φυτού στο μικροσκόπιο υπό μεγέθυνση 700x.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Dorling Kindersley
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Επεξεργαστής 486DX, 8MB RAM, SVGA κάρτα γραφικών, CD-ROM 2x, 22MB στο σκληρό δίσκο, 8bit κάρτα ήχου, λειτουργικό Windows 3.1/95/98
ΔΙΑΘΕΣΗ: CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233900
ΤΙΜΗ: 13.500 δρχ.

ALL IN ONE: RACING GAMES

Συλλογή για πολλά... γκάζια

του Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Μια νέα συλλογή μάς ήρθε πρόσφατα από την Beacon Multimedia. Για την ακρίβεια, οι συλλογές είναι τρεις, απλώς στο παρόν άρθρο παρουσιάζεται η μία εξ αυτών. Πρόκειται για μία συλλογή από 10 μηχανοκίνητα αγωνιστικά παιχνίδια, συμπαραγωγή των Midas Interactive και Swing Entertainment. Φυσικά, πρόκειται για Full Versions, που περιέχονται σε 6 συνολικά CD-ROMs. Πιο συγκεκριμένα τα παιχνίδια είναι τα εξής: Castrol Honda Superbike, Evel Knievel, Final Racing, Test Drive 4, Test Drive Off-Road 2, Kart Race, Lamborghini American Challenge, Grand Prix Challenge, Speed Haste και Speedy Zone. Οι πέντε τελευταίοι τίτλοι συμπεριλαμβάνονται σε ένα CD, ενώ οι υπόλοιπα σε ξεχωριστά. Ας ξαναθυμηθούμε λίγα στοιχεία για τα παιχνίδια αυτά.

✔ **Castrol Honda Superbike:** Ενα παιχνίδι με μοτοσυκλέτες, το οποίο φέρει το όνομα της γνωστής βιομηχανίας Honda. Τα γραφικά και η κίνηση είναι αρκετά καλά, ενώ σας δίνει τη δυνατότητα να συναγωνιστείτε με 23 οδηγούς, μέσα από 10 circuits (αγώνες). Ενα από τα καλά "κομμάτια" της συλλογής αυτής.

✔ **Evel Knievel:** Αλλο ένα "μοτοσυκλετίστικο" παιχνίδι, η δράση του οποίου εξελίσσεται σε 4 διαφορετικές όχι μόνο ως προς την τοποθεσία αλλά και ως προς τη χρονολογία πίστες. Καθεμία από τις πίστες αυτές περιλαμβάνει περί τα 50 events. Οπότε, κάνοντας τον απλό πολλαπλασιασμό 4x50, βλέπουμε πως έχουμε περί τα 200 συνολικά events! Οχι και άσχημα.

✔ **Final Racing:** Στο παιχνίδι αυτό κάθεστε στο τιμόνι ενός εκ των 6 φουτουριστικών αυτοκινήτων και τρέχετε σε 8 διαφορετικά circuits των 6 laps. Προσοχή, όμως, στους αντιπάλους σας (5 συνολικά), αφού να είστε σίγουροι ότι θα κάνουν τα πάντα για να μη βγείτε νικητές.

✔ **Test Drive 4:** Η σειρά των Test Drive είναι λίγο-πολύ γνωστή και κρατάει από πολύ παλιά. Εδώ έχουμε το 4ο μέρος της σειράς, στο οποίο μπορείτε να "τεστάρετε" τις ικανότητές σας σε αστικούς δρόμους της Αγγλίας, της Ιαπωνίας και της Αμερικής. Προσοχή μόνο γιατί κάθε τοποθεσία έχει και τις δικές της ιδιαίτερες συνθήκες.

✔ **Test Drive Off-Road 2:** Εδώ έχουμε ένα "ξαδερφάκι" της προαναφερθείσας σειράς. Αυτή τη φορά δεν θα τρέξετε μέσα σε πόλεις, αλλά κυριολεκτικά θα πάρετε τα όρη και τα βουνά! Οι καιρικές συνθήκες, όπως είναι φυσικό, ποικίλλουν ανάλογα με το πού βρισκόσαστε. Τέλος, υπάρχουν 6 επίσημα οχήματα, το καθένα με τα δικά του χαρακτηριστικά.





Τέρμα τα γκάζια και άγριες κόντρες στο Castrol Honda.

✔ **Kart Race:** Οπως καταλαβαίνετε, εδώ έχουμε να κάνουμε με τα γνωστά αυτοκινητάκια Kart. Η ιδιομορφία του είναι πως στο δρόμο σας για τη νίκη έχετε και όπλα που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε στους αντιπάλους σας. Προσοχή μόνο, γιατί μπορεί να έχουν σκεφθεί το ίδιο για εσάς!

✔ **Lamborghini American Challenge:** Εδώ τρέχετε σε νυχτερινούς -παράνομους ως επί το πλείστον- αγώνες και μπορείτε να στοιχηματίσετε στα αποτελέσματα. Σκοπός σας είναι να κερδίζετε αγώνες και χρήματα. Θα τρέξετε σε αρκετές διαφορετικές τοποθεσίες, καθεμία με το δικό της περιβάλλον. Προσοχή μόνο μη σας πιάσει η αστυνομία.



Το Test Drive 4, ίσως ο πιο γνωστός τίτλος της συλλογής.

✔ **Grand Prix Challenge:** Ενα παιχνίδι που ασχολείται με τη Formula 1 και διαθέτει 3D γραφικά. Προσφέρει πολλές επιλογές παιξίματος και υπόσχεται υψηλές ταχύτητες.

✔ **Speed Haste:** Εδώ καλείστε να τρέξετε σε 8 διαφορετικές πίστες και να επιλέξετε ανάμεσα σε 12 οχήματα και σε 2 είδη παιχνιδιού.

✔ **Speedy Zone:** Εδώ θα τρέξετε με υψηλές ταχύτητες μέσα στους πολυσύχναστους δρόμους μίας πόλης. Δέστε, λοιπόν, τις ζώνες σας και πατήστε γκάζι.

Αν και δεν διαθέτει η συλλογή τους πιο σύγχρονους τίτλους ή πολλά "τρανταχτά" ονόματα του χώρου, 10 παιχνίδια είναι πάντα 10 παιχνίδια. Επιπλέον δεν χρειάζεται να έχετε κανένα τεχνολογικό "τέρας" για να παίξετε κάποιο από αυτά (δείτε τις απαιτήσεις και θα καταλάβετε). Μόνο τα παιχνίδια Castrol Honda και Grand Prix Challenge απαιτούν την ύπαρξη 3D επιταχυντή της τάξεως των 4MB. Επίσης, η ύπαρξη του τελευταίου είναι χρήσιμη για τα Evel Knievel και Final Racing, τα οποία όμως τρέχουν και χωρίς αυτόν. Από τη άλλη, αρνητική εντύπωση μου έκανε η παντελής έλλειψη κάποιου υποτυπώδους -έστω- manual. Νομίζω πως η ύπαρξή του δεν θα ενοχλούσε κανέναν.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Midas Interactive/Swing Entertainment
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 166MHz, 16MB RAM, 4x CD-ROM, 2MB SVGA, 250MB χώρο στο σκληρό δίσκο
ΔΙΑΘΕΣΗ: Beacon Multimedia, Γράμμου 71, Μαρούσι, τηλ.: 6143252-3
ΤΙΜΗ: 9.500 δρχ.

ΣΩΚΡΑΤΗΣ 103 ΑΝΑΚΑΛΥΨΕΙΣ

Μάθετε τους νόμους της φυσικής εύκολα και διασκεδαστικά.

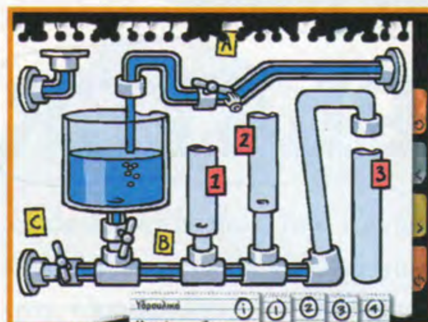
του Ηλία "Eddie" Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Σωκράτης: Ισως το μεγαλύτερο μυαλό που υπήρξε ποτέ από καταβολής της ανθρωπότητας, ο άνθρωπος η σκέψη του οποίου αποτέλεσε σημείο αφετηρίας (αλλά και αντιγραφής!) πολλών επιστημονικών θεωριών και ανακαλύψεων. Θα ήθελα να ήξερα χωρίς αυτόν και τα υπόλοιπα μεγάλα μυαλά των Ελλήνων της αρχαιότητας πού θα ήταν ο κόσμος μας σήμερα. Και μου βγαίνουν μετά κάτι "απροσδιόριστοι" και μιλάνε για... περίεργα αρχαία "ήθη και έθιμα". Κούνια που σας κούναγε, και μάλιστα σας κούνησε τόσο πολύ που σας έμεινε! Ξέρω πως τα τελευταία δεν έχουν καμία απολύτως σχέση με τον παρόντα τίτλο, αλλά δεν μπορούσα να μην τα αναφέρω. Απλώς νιώθω το δίκιο να με πνίγει. Βέβαια, οι απόψεις αυτές αποτελούν προσωπική και μόνο άποψη του γράφοντος. Τέλος πάντων, ας περάσω και στα του τίτλου.

Καταρχήν, ο τίτλος απευθύνεται στους μικρότερης ηλικίας αναγνώστες, αλλά πιστεύω πως και αρκετοί μεγαλύτεροι θα τον βρουν συμπαθητικό. Μέσω αυτού, λοιπόν, μπορεί εύκολα κάποιος να γνωρίσει τις 9 βασικές αρχές της φυσικής, μέσα από διάφορα πειράματα που θα κάνει. Οχι, μη φανταστείτε πως στο πακέτο περιλαμβάνεται κανένα πολύπλοκο χημικό ή φυσικό εργαστήριο ή πως θα πρέπει να προβείτε στην αγορά τέτοιου εξοπλισμού. Τα πειράματα αυτά γίνονται επί της οθόνης, μέσα από τα υπάρχοντα καλοσχεδιασμένα "εργαστήρια". Και το πιο σημαντικό είναι ότι τα "εργαστήρια" αυτά δεν πιάνουν καθόλου χώρο στο σκληρό σας, καθώς το πρόγραμμα τρέχει εξ ολοκλήρου από το CD. Εν συνεχεία, ας δούμε ποιες είναι οι 9 βασικές αρχές της φυσικής που μπορεί κάποιος να γνωρίσει από κοντά με το πρόγραμμα αυτό:



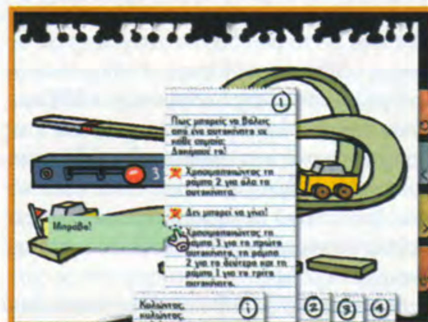
Το κεντρικό μενού του τίτλου, όπου φαίνονται οι εννέα βασικές ενότητες.



Παίζοντας με τα δοχεία και το νερό μαθαίνετε για τις ιδιότητες του τελευταίου.

✔ **Βαρύτητα:** Μάθετε τα πάντα για την ιδιότητα της Γης να έλκει προς το κέντρο της τα διάφορα αντικείμενα. Μπορείτε ακόμη να μάθετε ποιοι παράγοντες επηρεάζουν την έλξη αυτή.

✔ **Υγρά:** Εδώ θα μάθετε για τις ιδιότητες διάφορων υγρών (ροή, πυκνότητα κ.λπ.).



Δείγμα από τα επιμέρους τεστ του τίτλου.

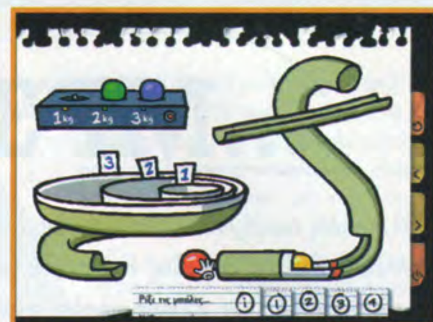
✔ **Αέρας:** Το ξέρατε πως ο αέρας, εκτός από το ότι μας επιτρέπει να αναπνέουμε, είναι σημαντικός καταλύτης και σε άλλα πράγματα; Για ποιον λόγο τα φτερά των αεροπλάνων έχουν το σχήμα που έχουν; Ολες οι απορίες λύνονται στο κεφάλαιο αυτό.

✔ **Ζέστη & Κρύο:** Εδώ θα γνωρίσετε τις αόρατες δυνάμεις που προκαλεί η απότομη αύξηση ή μείωση της θερμότητας σε διάφορα αντικείμενα.

✔ **Κίνηση:** Εδώ θα μάθετε τους παράγοντες που επηρεάζουν την κίνηση ενός αντικειμένου και ταυτόχρονα πώς λειτουργούν οι πολύπλοκες μηχανές με τα γρανάζια.

✔ **Φως & Χρώμα:** Ενας αρκετά διασκεδαστικός τομέας, αφού η κύρια ασχολία σας θα είναι το παιχνίδι με τα χρώματα. Θα μάθετε με ποιους συνδυασμούς των τριών βασικών χρωμάτων παράγονται τα υπόλοιπα.

✔ **Ηλεκτρισμός:** Εδώ θα πειραματιστείτε με τις ιδιότητες του ηλεκτρισμού και μάλιστα χωρίς να φοβόσαστε μη σας "χτυπήσει" το ρεύμα. Ξέρετε ποια υλικά είναι καλοί αγωγοί του ηλεκτρισμού και ποια όχι; Αν όχι, τότε να η ευκαιρία να μάθετε.



Εδώ θα μάθετε για τις ιδιότητες της πίεσης του αέρα.

✔ **Ηχος:** Για ποιον λόγο όταν είμαστε σε ένα άδειο δωμάτιο η φωνή μας ακούγεται δυνατότερη; Γιατί κάτω από τη θάλασσα ακούμε κάποιους θορύβους; Εδώ λοιπόν θα δείτε πόσο επηρεάζεται ο ήχος από την παρουσία άλλων φυσικών στοιχείων (υγρά, αέρια κ.λπ.).

✔ **Μαγνητισμός:** Οπως καταλαβαίνετε, εδώ θα μάθετε όλα τα μυστικά και τις ιδιότητες του μαγνητισμού. Ποια αντικείμενα έλκονται από τους μαγνήτες και ποια όχι, καθώς και τη συμπεριφορά των πόλων ενός μαγνήτη.

Συνοπτικά το "Σωκράτης 103 ανακαλύψεις" είναι ένα πολύ ευχάριστος "δάσκαλος". Απλά και γρήγορα μαθαίνετε τις βασικές αρχές και τη συμπεριφορά κάθε αντικειμένου. Σε κάθε πείραμα το πρόγραμμα σας δίνει κάποιες ερωτήσεις, τις οποίες πρέπει να απαντήσετε "κάνοντας" το ανάλογο πείραμα. Στο τέλος μπορείτε να δείτε και το "σκορ" σας, δηλαδή σε πόσες ερωτήσεις απαντήσατε σωστά και σε πόσες λάθος. Ακόμη όμως και αν απαντήσετε λάθος, το πρόγραμμα δεν σας αφήνει να ζείτε στο... σκοτάδι της αμάθειας. Σας πληροφορεί τόσο για τη σωστή απάντηση όσο και για τον τρόπο σκέψης ή τη σειρά των πράξεων που θα έπρεπε να ακολουθήσετε, ώστε να απαντήσετε σωστά. Πέραν, δηλαδή, της γνώσης που αποκτά κάποιος, μαθαίνει και έναν βασικό τρόπο (δομή) σκέψης. Πιστεύω πως, ειδικότερα για τις νεαρότερες ηλικίες, είναι μια πολύ καλή κίνηση, που σίγουρα θα βοηθήσει στην απόκτηση γνώσεων βασικών για τον κόσμο της φυσικής.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Emme/Lascaux Electronic Publishing
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 75MHz, 16MB RAM, 2x CD-ROM, κάρτα γραφικών με ανάλυση 640x480 και 256 χρώματα
ΔΙΑΘΕΣΗ: CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233900
ΤΙΜΗ: 14.000 δρχ.

Επιμέλεια: Δημήτρης Καρέτσος
dimcar@compulink.gr

...MP3 PLAYER

Η στήλη αυτή είναι μία από τις παλαιότερες που διαθέτει το περιοδικό. Μέσα από τις σελίδες της πιστεύουμε ότι σε κάθε τεύχος προσφέρουμε τις κατάλληλες πληροφορίες για τα προϊόντα που κυκλοφορούν στην αγορά και δίνουμε σωστές κατευθύνσεις στο χρήστη, ώστε να αγοράσει αυτό που πραγματικά χρειάζεται. Από το παρόν τεύχος θα προσπαθήσουμε να αναβαθμίσουμε ακόμα περισσότερο το περιεχόμενο της στήλης. Οι εκπλήξεις θα συνεχιστούν και σε επόμενα τεύχη, καθώς πιστεύουμε ότι αξίζετε τη σωστότερη ενημέρωση.

Η αγορά των MP3 players μεγαλώνει συνεχώς, καθώς τα προϊόντα αυξάνονται και το πρότυπο χρησιμοποιείται από όλο και περισσότερο κόσμο. Πριν από μερικά χρόνια, το MP3 ήταν κάτι το απαγορευμένο για τους απλούς χρήστες, ωστόσο σήμερα έχει γίνει μέρος της μουσικής σκηνής, και καθώς οι μεγάλες εταιρίες δεν κατάφεραν να το καταστρέψουν, αποφάσισαν να το υιοθετήσουν. Καθώς το επίπεδο συμπίεσης είναι ιδιαίτερα υψηλό, κερδίζεται σημαντικός χώρος σε κάθε μέσο αποθήκευσης, χωρίς να χάνεται μεγάλο μέρος από την ποιότητα και την πιστότητα του ήχου. Η συμπίεση ενός κομματιού μπορεί να πραγματοποιηθεί σε πολλές κλίμακες, ανάλογα με τις απαιτήσεις που έχει ο χρήστης σε ποιότητα ή χωρητικότητα. Ο τρόπος λειτουργίας της συμπίεσης του ήχου γίνεται με τη μέθοδο της υπερκάλυψης. Σύμφωνα με αυτή, κάθε φορά που ένα κομμάτι συμπιέζεται σε MP3 μορφή, κατά τη διαδικασία εξαφανίζονται οι συχνότητες που κατά την ακρόαση υπερκαλύπτονται από άλλες και ουσιαστικά δεν είναι δυνατόν να γίνουν αντιληπτές από το μέσο άνθρωπο. Ουσιαστικά, το MP3 εκμεταλλεύεται την αδυναμία του ανθρώπινου αυτιού. Ετσι είναι δυνατόν να μειωθεί στο 1/10 η χωρητικότητα ενός τραγουδιού, χωρίς ουσιαστικά κάποιος να μπορεί να καταλάβει τη διαφορά. Βέβαια, άνθρωποι εκπαιδευμένοι στο χώρο του ήχου μπορούν πολύ εύκολα να αντιληφθούν τις διαφορές, αλλά και πάλι αυτό χρειάζεται τον κατάλληλο εξοπλισμό, ο οποίος θα μπορεί να παράγει ήχο με πλήρη πιστότητα. Σε γενικές γραμμές, πάντως, ο μέσος ακροατής που χρησιμοποιεί ένα τυπικό ηχοσύστημα δύσκολα θα αντιληφθεί τη διαφορά. Αυτά εφόσον πρόκειται για συμπίεση από 128Kbps και άνω, όπου θεωρείται ότι το παραγόμενο αρχείο ήχου έχει ποιότητα CD. Οπως προαναφέραμε, υπάρχουν διάφορα επίπεδα συμπίεσης, ανάλογα με το μέγεθος των αρχείων που θέλουμε να δημιουργήσουμε. Η συμπίεση σε ρυθμό μεταφοράς δεδομένων 128Kbps, όπου υπάρχει λόγος συμπίεσης 11,25:1 ως προς το αρχικό wav αρχείο, αποτελεί την καταλληλότερη λύση και προτιμάται κατά κόρον. Στο Internet τα περισσότερα από τα τραγούδια που κυκλοφορούν διατίθενται στη συγκεκριμένη μορφή.

Η διαδικασία μετατροπής ενός τραγουδιού από CD σε αρχείο MP3 είναι αρκετά απλή και ακολουθεί ορισμένα βασικά βήματα. Το πρώτο που χρειάζεται κάποιος είναι μία εφαρμογή η οποία θα πραγματοποιήσει τη μεταφορά του audio αρχείου στον υπολογιστή. Η διαδικασία αυτή ονομάζεται ripping. Τέτοιες εφαρμογές υπάρχουν πολλές και μπορούν να βρεθούν εύκολα στο Internet. Πρέπει να τονίσουμε ότι δεν υπάρχουν ποιοτικές διαφορές ανάμεσα στα μουσικά κομμάτια που εξάγουμε με τη χρήση διαφορετικής εφαρμογής. Η ταχύτητα εξαγωγής του audio αρχείου εξαρτάται άμεσα τόσο από το πρόγραμμα όσο και από το CD/DVD-ROM που χρησιμοποιείται. Οι περισσότερες σύγχρονες συσκευές είναι ικανές να πραγματοποιήσουν audio extraction σε υψηλές ταχύτητες, ωστόσο πολλές από αυτές δεν καταφέρνουν να διατηρήσουν την πιστότητα του ήχου, γι' αυτό χρειάζεται προσοχή κατά το audio extraction. Το επόμενο βήμα είναι η μετατροπή του wav αρχείου, που έχει δημιουργηθεί, σε MP3. Σε αυτό το σημείο χρειάζεται προσοχή, καθώς υπάρχουν πολλά διαφορετικά προγράμματα, τα οποία δεν επιτυγχάνουν τα ίδια αποτελέσματα, αφού χρησιμοποιούν διαφορετικούς αλγορίθμους. Επίσης, η ταχύτητα συμπίεσης εξαρτάται ομοίως από το πρόγραμμα που χρησιμοποιείται, αλλά και από το ίδιο το σύστημα και τα επιμέρους περιφερειακά που το απαρτίζουν. Οσο καλύτερος ο επεξεργαστής και ο σκληρός δίσκος τόσο ταχύτερη η διαδικασία της συμπίεσης. Πρέπει ακόμα να αναφέρουμε ότι υπάρχει δυνατότητα για απευθείας μετατροπή των audio CDs σε MP3 αρχεία, χωρίς να χρειάζεται η δημιουργία wav αρχείων στο σκληρό δίσκο. Η μέθοδος αυτή δεν υποστηρίζεται από όλα τα προγράμματα, ενώ απαιτεί ιδιαίτερα ισχυρό υπολογιστή. Ωστόσο, χάρη σε αυτή εξοικονομείται χώρος στο σκληρό δίσκο.



ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΣΥΣΚΕΥΩΝ ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗΣ MP3

Οταν πρωτοεμφανίστηκε πριν από αρκετούς μήνες το RIO της Diamond, ήταν για πολύ καιρό η μοναδική συσκευή που μπορούσε να παίξει MP3 τραγούδια, εξαιρώντας βέβαια τους υπολογιστές. Σήμερα, οι συσκευές που υπάρχουν έχουν πληθύνει, ενώ έχουν δημιουργηθεί πολλές κατηγορίες συσκευών. Η πρώτη κατηγορία είναι, φυσικά, οι φορητές συσκευές. Η συγκεκριμένη κατηγορία δημιουργήθηκε από την Diamond και έδειξε το δρόμο σε όλες τις εταιρίες για μία νέα αγορά που φαινόταν στον ορίζοντα. Σήμερα, η Diamond έχει "κλείσει" το κομμάτι των γραφικών και ασχολείται αποκλειστικά με τη σειρά Rio, η οποία αποκτά συνεχώς νέα μέλη. Η S3, που έχει τον έλεγχο της εταιρίας, έχει αποφασίσει να δημιουργήσει μία ολόκληρη σειρά από

Rio προϊόντα, αλλά και από συσκευές οι οποίες θα παράγονται από άλλες εταιρίες και θα βασίζονται στα Rio.

Οι φορητές συσκευές λειτουργούν με απλό τρόπο, καθώς το μόνο που διαθέτουν είναι ενσωματωμένη μνήμη για την αποθήκευση των αρχείων και ένα κύκλωμα αναπαραγωγής τους. Η μνήμη που υπάρχει μπορεί είτε να είναι ενσωματωμένη στη συσκευή είτε να έρχεται σε μορφή κάρτας (compact flash, smart media, memory stick). Εφόσον υπάρχει η δυνατότητα χρήσης εξωτερικής μνήμης, μπορούμε να έχουμε μαζί μας μεγάλο αριθμό μουσικών κομματιών. Το κόστος της συγκεκριμένης λύσης, όμως, είναι ιδιαίτερα υψηλό και έτσι δεν προτείνεται.



Η δεύτερη κατηγορία αφορά σε συσκευές που έχουν δυνατότητα αναπαραγωγής μουσικών CDs, αλλά και CDs που περιλαμβάνουν αρχεία MP3. Βασικό πλεονέκτημα της λύσης αυτής είναι το χαμηλό κόστος του CD-R και η μεγάλη χωρητικότητα. Σε ένα CD-R των 650MB χωράνε περίπου 11 ώρες μουσικής σε συμπίεση 128Kbit. Πρόβλημα σε αυτή την περίπτωση είναι η ταξινόμηση των τραγουδιών, καθώς είναι πολλά, και η ταχύτατη κατανάλωση της ενέργειας των μπαταριών, λόγω του ότι κινούν έναν μηχανισμό περιστροφής.

Η τελευταία κατηγορία αποτελείται από απλές επιτραπέζιες συσκευές, οι οποίες χρησιμοποιούνται σε συνδυασμό με το ηχοσύστημα που υπάρχει στο σπίτι. Η μορφή τους θυμίζει CD-Player, ενώ υπάρχουν συσκευές που μπορούν πέρα από MP3 CD να αναπαράγουν και DVD.

Είναι φανερό ότι οι προαναφερθείσες κατηγορίες απευθύνονται σε ανθρώπους με εντελώς διαφορετικές ανάγκες. Ετσι, ο χρήστης εύκολα μπορεί να καταλήξει σε κάποια από αυτές. Βέβαια, η επιλογή του τελικού προϊόντος χρειάζεται ψάξιμο, καθώς οι διαφορές είναι άλλες φορές σημαντικές, ενώ άλλες όχι και πρέπει να αποκαλυφθούν.

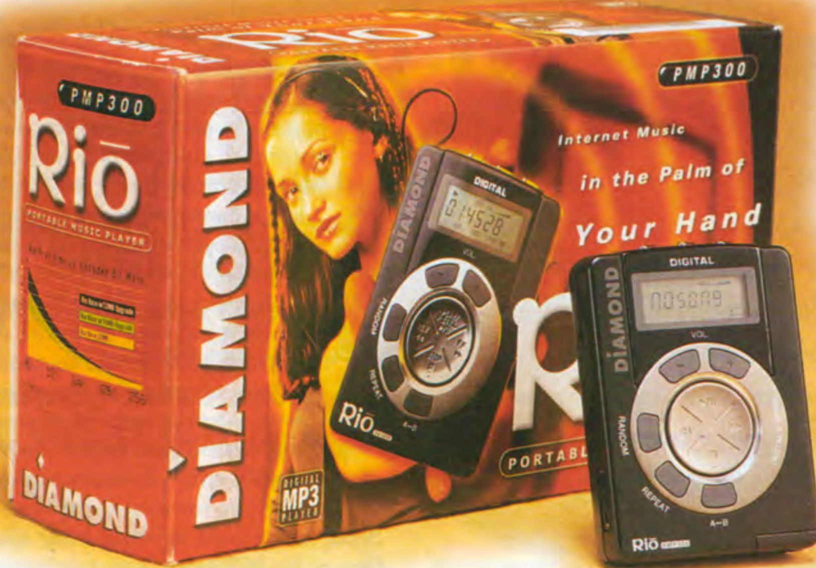
ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ

Η **Diamond** ήταν η πρώτη εταιρία που κατασκεύασε MP3 player. Η συσκευή αυτή ήταν το **RIO PMP300**, το οποίο εξακολουθεί να υπάρχει και σήμερα. Διαθέτει ενσωματωμένη μνήμη 32MB, ενώ υπάρχει η δυνατότητα προαιρετικής τοποθέτησης κάρτας Flash Memory των 16 ή 32MB. Επίσης, είναι εφοδιασμένο με LCD οθόνη, αρκετά ικανοποιητικής ποιότητας. Υπάρχει επιλογή για απεικόνιση του επιπέδου της έντασης του ήχου, αλλά δυστυχώς δεν είναι δυνατόν να εμφανιστούν τα ονόματα των τραγουδιών που παίζονται. Πρέπει να σημειωθεί ότι διαθέτει equalizer, το οποίο περιλαμβάνει και τρεις έτοιμες ρυθμίσεις Η συσκευή συνοδεύεται από το γνωστό πρόγραμμα επεξεργασίας ήχου MusicMatch Jukebox, το οποίο έχει μία καταπληκτική μηχανή κωδικοποίησης αρχείων μουσικής σε MP3 μορφή. Το μέγεθος όπως και το βάρος της συσκευής είναι τυπικά και δεν κουράζουν. Το software που τη συνοδεύει ανήκει στην Diamond και λειτουργεί απρόσκοπτα. Η τιμή είναι σχετικά υψηλή, καθώς κοστίζει γύρω στις 80.000δρχ. Ωστόσο, παρά την ηλικία της τα καταφέρνει άψογα. Το επόμενο μοντέλο της Diamond είναι το **RIO 500**, το οποίο αποτελεί τη σύγχρονη πρόταση της εταιρίας στο χώρο. Το μέγεθος της συσκευής είναι ελαφρά μικρότερο από του Rio 300, ενώ ο εξωτερικός σχεδιασμός είναι διαφοροποιημένος, με το Rio 500 να διαθέτει ένα πιο σύγχρονο "πρόσωπο". Η οθόνη είναι και αυτή μικρότερη, με αποτέλεσμα να χρησιμοποιούνται μικρές γραμματοσειρές και οι χαρακτήρες να είναι σχετικά δυσανάγνωστοι, χωρίς όμως να παρατηρείται σημαντικό πρόβλημα. Βασικό πλεονέκτημα του νέου Rio είναι η δυνατότητα απεικόνισης του ονόματος του αρχείου. Το μενού λειτουργιών είναι εύχρηστο και ελέγχεται από ένα πλήκτρο. Από τον κατάλογο με τις επιλογές ξεχωρίζει η δυνατότητα προγραμματισμού, η δημιουργία καταλόγων και ο σελιδοδείκτης.

Το software του Rio 500 διαφοροποιείται αρκετά σε σχέση με το προηγούμενο μοντέλο και απαιτεί εκ μέρους του χρήστη να αφιερώσει ένα χρονικό διάστημα μέχρι να εξοικειωθεί μαζί του. Τελευταίο και βασικό πλεονέκτημα του Rio 500 είναι η δυνατότητα σύνδεσης της συσκευής με τον υπολογιστή μέσω USB θύρας και όχι μέσω της παράλληλης που διαθέτει το Rio 300. Ετσι, γίνεται απλούστερη και αρκετά ταχύτερη η μεταφορά τραγουδιών από τον υπολογιστή στη συσκευή. Ολα τα προαναφερθέντα κοστίζουν και έτσι το Rio 500 φτάνει τις 135.000δρχ., ποσό αρκετά μεγαλύτερο από εκείνο του προηγούμενου μοντέλου. Σαφέστατα, απευθύνεται σε συγκεκριμένους αγοραστές.

Για εκείνους που θέλουν κάτι το διαφορετικό υπάρχει το **DSC MP-TOP F232**. Η συσκευή αυτή είναι κατασκευασμένη από την κορεατική Digital Systems & Communications (DSC) και διαθέτει μία σειρά από εντυπωσιακά χαρακτηριστικά. Πέρα από τις δυνατότητες αναπαραγωγής MP3, διαθέτει ψηφιακό FM tuner για τη λήψη ραδιοφωνικών προγραμμάτων, δυνατότητα καταγραφής ήχου -από ένα ενσωματωμένο μικρόφωνο- συνολικής διάρκειας 110 λεπτών καθώς και τηλεφωνικό κατάλογο. Το μέγεθος του MP-TOP F232 είναι μικρό, ενώ συγχρόνως διατηρεί χαμηλό βάρος. Διαθέτει LCD οθόνη και ενσωματωμένη μνήμη χωρητικότητας 32MB. Πρέπει να σημειώσουμε ότι υπάρχει δυνατότητα για επέκταση της μνήμης με τη χρήση κάρτας SmartMedia. Το πακέτο περι-





λαμβάνει ένα πλήρες πρόγραμμα ελέγχου της συσκευής. Το MP-TOP F232 είναι μία πλήρης συσκευή, στην επιλογή της οποίας αξίζει να καταφύγετε.

Από την ίδια εταιρία προέρχεται ακόμα μία συσκευή, η **M-TOP S-132**. Πρόκειται ομολογουμένως για κάτι το ξεχωριστό, αφού είναι μία κασέτα που τοποθετείται σε οποιοδήποτε κασετόφωνο. Η χρήση της είναι απλή, καθώς -αφού γεμίσουν τα 32MB που διαθέτει με τα τραγούδια που θέλουμε- το μόνο που μένει είναι να την τοποθετήσουμε στο κασετόφωνο και να τα ακούσουμε. Η μνήμη που διαθέτει ανέρχεται στα 32MB, ενώ μπορεί να αναβαθμιστεί με χρήση multimedia card. Για να λειτουργεί χρησιμοποιεί μία επαναφορτιζόμενη μπαταρία τύπου NiMH. Επάνω στην κασέτα υπάρχουν δύο play και stop πλήκτρα για τη ρύθμιση της έντασης του ήχου, καθώς και έξοδος για σύνδεση με ακουστικά. Μία άλλη χρησιμότητα της συγκεκριμένης συσκευής είναι η μεταφορά αρχείων από υπολογιστή σε υπολογιστή, ανεξαρτήτως format, καθώς υπάρχει τέτοια επιλογή μέσω του προγράμματος που χρησιμοποιεί, ώστε να μην είναι πάντα απαραίτητη η παρουσία κασετόφωνου. Οπως είναι λογικό, δεν υπάρχει LCD οθόνη. Πρέπει να σημειώσουμε ότι το προϊόν συνδέεται στον υπολογιστή μέσω της παράλληλης θύρας. Αναμφισβήτητα, πρόκειται για ένα μοντέλο που ξεχωρίζει και προσφέρει κάτι το διαφορετικό. Για όσους θέλουν να μετατρέψουν το κασετόφωνό τους σε MP3 player, υπάρχει λύση.

Η **LG** έχει και αυτή με τη σειρά της έναν αρκετά καλό εκπρόσωπο στην κατηγορία των φορητών MP3 players, το **MF-PD330**. Εξωτερικά δείχνει αρκετά διαφορετικό, ενώ δεν διαθέτει ενσωματωμένη LCD οθόνη. Αντίθετα, συνδέεται μέσω καλωδίου μία αρκετά μικρή οθόνη, η οποία διαθέτει πλήκτρα ελέγχου, πέρα από τα βασικά που συναντάμε στο κύριο σώμα της συσκευής. Η συσκευή έχει δύο multimedia card υποδοχές και συνοδεύεται από δύο τέτοιες κάρτες συνολικής χωρητικότητας 32MB. Σε γενικές γραμμές, το MF-PD330 δεν προσφέρει πολλά χαρακτηριστικά και αποτελεί μία μέτρια λύση, η οποία κοστίζει 76.700δρχ.

Αντίθετα με το προϊόν της LG, το MP3 **Discman** είναι μία εκπληκτική συσκευή, η οποία αξίζει την προσοχή του χρήστη. Πρόκειται για ένα CD player με δυνατότητα αναπαραγωγής αρχείων MP3. Μοναδικό μειονέκτημα της συσκευής το γεγονός ότι είναι κατασκευασμένο στην Απω Ανατολή από άγνωστο κατασκευαστή με ποιότητα κατασκευής μέτρια. Ωστόσο, τα χαρακτηριστικά που το συνοδεύουν είναι εντυπωσιακά. Το μέγεθος και το βάρος της συσκευής είναι τυπικά για το είδος. Λειτουργεί με δύο μπαταρίες τύπου AA, ενώ συνοδεύεται και από τροφοδοτικό. Μάλιστα, έχει τη δυνατότητα για φόρτιση μπαταριών, εφόσον αυτές είναι επαναφορτιζόμενες. Διαθέτει επίσης μνήμη στην οποία μπορούν να αποθηκευτούν 500 δευτερόλεπτα ήχου, καθώς και μνήμη 50 δευτερολέπτων για την αναπαραγωγή ήχου χωρίς διακοπές που προέρχονται από κραδασμούς. Η LCD οθόνη του MP3 Discman είναι αρκετά μικρή και δίνει πληροφορίες μόνο για το χρόνο κάθε τραγουδιού, γεγονός αρνητικό, καθώς έτσι δύσκολα μπορεί κάποιος να οργανώσει τα CDs του. Από την άλλη, η συσκευή μπορεί να διαβάσει πέρα από CD-Rs και CD-RWs, κάτι το οποίο εντάσσεται στα θετικά της. Συνολικά, πρόκειται για μία αρκετά καλή συσκευή, η αγορά της οποίας αξίζει, δεδομένου ότι το κόστος της ανέρχεται σε μόλις 55.000δρχ.

Για όσους θα ήθελαν να αποκτήσουν μία desktop συσκευή αναπαραγωγής MP3 τίτλων, υπάρχει το **Mozart's Music Box MP3-5200ACD**. Πρόκειται για την πρώτη τέτοια συσκευή που έκανε την εμφάνισή της στην ελληνική αγορά. Εξωτερικά δείχνει κάπως γερασμένη, καθώς είναι αρκετά ογκώδης, και δεν διεκδικεί δάφνες σχεδιαστικής πρωτοτυπίας. Επίσης, η ποιότητα κατασκευής είναι μέτρια. Η συσκευή λειτουργεί διαβάζοντας CD-R δίσκους και ξεχωρίζοντας τα MP3 αρχεία που αυτοί διαθέτουν, ενώ είναι δυνατόν να διαβάσει και CD-RW δίσκους. Το βασικό μειονέκτημα της συσκευής είναι η έλλειψη ικανοποιητικών ενδείξεων στην LCD οθόνη που διαθέτει. Δεν αναφέρονται πουθενά οι τίτλοι των τραγουδιών, παρά μόνο ο αριθμός τους. Μάλιστα, δεν υπάρχει καν δυνατότητα αναφοράς της διάρκειας κάθε τραγουδιού. Η συσκευή μπορεί να ελέγχεται και με ένα τηλεχειριστήριο, το οποίο προσφέρει αυξημένη ευχρηστία. Σε γενικές γραμμές, η παρούσα συσκευή δεν αποτελεί κάτι το ξεχωριστό, ωστόσο είναι από τους λίγους desktop MP3 players.



Η **Philips** έχει εισέλθει και αυτή με τη σειρά της στο χώρο της αναπαραγωγής MP3 αρχείων, διαθέτοντας δύο συσκευές. Η πρώτη είναι το **Rush**, ένα φορητό MP3 player που ξεχωρίζει από την πρώτη στιγμή, καθώς διαθέτει όμορφο σχεδιασμό. Αν και μικρό, έχει μία ικανοποιητικού μεγέθους LCD οθόνη. Η σύνδεση της συσκευής με τον υπολογιστή επιτυγχάνεται μέσω της παράλληλης θύρας, ενώ κυκλοφορεί ακόμα μία έκδοση που διαθέτει USB θύρα και κάρτα μνήμης με 64MB έναντι των 32MB που διαθέτει η συσκευή αυτή. Οι κάρτες μνήμης που δέχεται είναι τύπου SmartMedia. Το software που διαθέτει η συσκευή είναι το νέο RealJukebox της Realaudio, το οποίο υποστηρίζει αρκετά MP3 players εκτός του Rush. Για όσους θέλουν ένα καλαίσθητο MP3 player με μικρό μέγεθος, το Rush στη νέα έκδοσή του είναι μάλλον η καλύτερη επιλογή, με κόστος 109.000δρχ. Η επόμενη λύση της Philips είναι το **Expanium**. Πρόκειται για ένα φορητό CD player με δυνατότητα αναπαραγωγής CD-Rs που περιλαμβάνουν MP3 αρχεία. Διαθέτει LCD οθόνη, στην οποία δυστυχώς δεν είναι δυνατόν να εμφανιστούν τα ονόματα των αρχείων. Ο έλεγχος της συσκευής γίνεται χρησιμοποιώντας μία σειρά από πλήκτρα, ενώ υπάρχουν και μερικά βασικά πλήκτρα ενσωματωμένα στο καλώδιο των ακουστικών της συσκευής. Οπως όλα τα φορητά CD players, διαθέτει σύστημα προστασίας από κραδασμούς (Magic Electronic Skip Protection). Το Expanium είναι σαφώς μία αξιοπρόσεκτη λύση, η οποία σε αντίθεση με το MP3 Discman προέρχεται από επώνυμο κατασκευαστή. Η τιμή της, όμως, που αγγίζει τις 100.000δρχ., κρίνεται μάλλον υπερβολική.

Ακόμα μία από τις πολλές φορητές συσκευές που λειτουργούν με μνήμη, είναι το **Pine D'Music SM-320V**. Ως προς την εμφάνιση, η συσκευή ξεχωρίζει αμέσως, καθώς διαθέτει ένα διάφανο μπλε περίβλημα που θυμίζει σχεδιασμό iMAC. Είναι μικρή σε μέγεθος και αρκετά εύκολη στη λειτουργία. Διαθέτει ενσωματωμένη μνήμη χωρητικότητας 32MB, ενώ είναι δυνατόν να δεχτεί και κάρτες SmartMedia. Επίσης, διαθέτει LCD οθόνη, ενώ υπάρχει δυνατότητα καταγραφής ήχου σε 99 θέσεις. Το software που συνοδεύει τη συσκευή είναι τυπικό, ενώ μεταξύ άλλων περιλαμβάνονται τα προγράμματα MusicMatch Jukebox 4 και Audiocatalyst 2. Η χαμηλή τιμή της συσκευής, μόλις 62.500δρχ., την καθιστά μία από τις πρώτες επιλογές του χρήστη.



Ακόμα μία εναλλακτική λύση σε φορητή έκδοση έρχεται από τη **Samsung**. Πρόκειται για το **Yepp YP-E32P**. Διαθέτει ενσωματωμένη μνήμη με χωρητικότητα 32MB, ενώ μπορεί να δεχτεί κάρτες τύπου SmartMedia. Επίσης, διαθέτει ενσωματωμένο μικρόφωνο για καταγραφή ομιλίας σε 125 θέσεις. Υπάρχουν ρυθμίσεις equalizer για διαφοροποίηση του ηχητικού αποτελέσματος. Η LCD οθόνη της συσκευής μπορεί να απεικονίσει και την ονομασία του αρχείου, κάτι που δεν συναντάμε σε όλες τις συσκευές. Το software του Yepp ικανοποιεί τους περισσότερους χρήστες και καθώς η τιμή του είναι αρκετά χαμηλή (μόλις 63.700δρχ.) αποτελεί μία καλή λύση. Πέρα από το Yepp, η Samsung διαθέτει και ένα κινητό τηλέφωνο, το **SGH-M100**, το οποίο μπορεί να παίξει MP3 αρχεία. Πρόκειται για τη μοναδική συσκευή τηλεφώνου με τέτοια δυνατότητα. Το σχέδιο του τηλεφώνου είναι τυπικό. Η σύνδεση με τον υπολογιστή πραγματοποιείται μέσω της παράλληλης θύρας. Το τηλέφωνο διαθέτει ενσωματωμένη μνήμη χωρητικότητας 32MB, μη επεκτάσιμη. Στο hands-free που συνοδεύει τη συσκευή υπάρχει ενσωματωμένο ένα χειριστήριο μέσω του οποίου γίνεται ο έλεγχος κατά την αναπαραγωγή της μουσικής. Στην οθόνη του τηλεφώνου μπορεί να φανούν το όνομα και το μέγεθος του αρχείου καθώς και ο χρόνος αναπαραγωγής. Για όλους τους λάτρεις της κινητής τηλεφωνίας, το παρόν μοντέλο συνδυάζει το τηλέφωνο με τη μουσική.

ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΟΣ ΠΙΝΑΚΑΣ

Μοντέλο	Μνήμη	Τύπος μνήμης/ κάρτα μνήμης	Υποδοχή	Μπαταρία (mm)	Διαστάσεις	Βάρος (με μπαταρίες και ακουστικά)
Diamond RIO 500	64MB	Ενσωματωμένη	ΝΑΙ	1ΧΑ	62x91x19	119
Diamond RIO PMP300	32MB	Ενσωματωμένη	ΝΑΙ	1ΧΑ	66x92x18	122
DSC MP-TOP F232	32MB	Ενσωματωμένη	ΝΑΙ	2ΧΑΑΑ	55x82x22	112
DSC M-TOP S-132	32MB	Ενσωματωμένη	ΝΑΙ	1ΧNiMH	-	79
LG MF-PD330	2x16MB	Multimedia Card	ΝΑΙ	2ΧΑΑΑ	71x95x19	124
Mozart	-	-	-	-	270x220x110	3600
MP3 Discman	-	-	ΟΧΙ	2ΧΑΑ	-	332
Philips Expanium	-	-	ΟΧΙ	2ΧΑΑ	-	324
Philips Rush SA-101	32MB	SmartMedia	ΝΑΙ	2ΧΑΑΑ	70,5x70,5x17,7	102
Pine D' Music SM-320V	32MB	SmartMedia	ΝΑΙ	2ΧΑΑΑ	63x85x17,5	100
Samsung Mobile MP3	32MB	Ενσωματωμένη	ΟΧΙ	1XLilon	44x106x19,3	97
Samsung Yepp YP-E32P	32MB	Ενσωματωμένη	ΝΑΙ	2ΧΑΑΑ	65x87x17,2	113



Μία τελευταία συσκευή άξια αναφοράς είναι το **Yamakawa AVPhile 715**. Πρόκειται για ένα ένα DVD player, που διαθέτει συγχρόνως δυνατότητα αναπαραγωγής αρχείων MP3 αποθηκευμένων σε CD-R. Εξωτερικά η συσκευή ακολουθεί τυπικό σχεδιασμό και δεν διαθέτει κάτι το ξεχωριστό. Εχει LCD οθόνη, η οποία όμως παρέχει σχετικά λίγες πληροφορίες. Αντίθετα, και εφόσον η συσκευή συνδεθεί στην τηλεόραση, εμφανίζεται ένα δεύτερο μενού λειτουργιών που περιέχει κατά πολύ περισσότερες πληροφορίες (π.χ. όνομα του τραγουδιού και χρόνος που απομένει για τη λήξη του, συνολικός αριθμός κομματιών που βρίσκονται στο CD). Η τιμή της συσκευής είναι 125.000δρχ. Με αυτή την τιμή ο χρήστης αποκτά έναν MP3 player ικανό να παίξει audio CDs και ταινίες DVD. Είναι προφανές ότι έχουμε να κάνουμε με μία συμφέρουσα πρόταση, η οποία προορίζεται για όσους θέλουν μία τέτοια συσκευή για το σπίτι τους.

SOFTWARE MP3 PLAYERS ΓΙΑ ΤΟ PC

WinAMP: Ισως ο καλύτερος MP3 player

Μπορεί η αγορά μίας ξεχωριστής συσκευής αναπαραγωγής MP3 αρχείων να προσφέρει αρκετά πλεονεκτήματα, ωστόσο η πρώτη συσκευή που έδωσε τη δυνατότητα αναπαραγωγής τέτοιων αρχείων είναι ο υπολογιστής. Οι περισσότεροι χρήστες PC γνωρίζουν πολύ καλά τι είναι MP3 και ασχολούνται συνεχώς με αυτά. Το Internet είναι κατακλυσμένο από αρχεία ήχου σε MP3 μορφή και έτσι εύκολα ο χρήστης βρίσκει αυτό που θέλει. Ωστόσο, η αναπαραγωγή MP3 τίτλων δεν μπορούσε παλαιότερα να γίνει μέσα από τα Windows, καθώς δεν υπήρχε αντίστοιχο πρόγραμμα. Κάπως έτσι εμφανίστηκε το WinAMP, το οποίο αυτή τη στιγμή είναι ένα από τα περισσότερο γνωστά προγράμματα για την αναπαραγωγή MP3 αρχείων. Το μικρό μέγεθός του, το οποίο επιτρέπει σε κάθε χρήστη να το κατεβάσει γρήγορα από το Δίκτυο, σε συνδυασμό με την ευχρηστία και το πλήρες περιβάλλον του το καθιστούν ένα "must" για κάθε κάτοχο υπολογιστή. Μάλιστα, η εταιρία που το κατασκευάζει παρουσιάζει συνεχώς νέες εκδόσεις του και το εμπλουτίζει με νέα χαρακτηριστικά. Ακόμα ένα βασικό προτέρημα του συγκεκριμένου προγράμματος είναι το γεγονός ότι υπάρχουν γι' αυτό πολλά add-ons, τα οποία εμπλουτίζουν ακόμα περισσότερο τις δυνατότητές του. Ειδικά τα add-ons που αφορούν στο γραφικό περιβάλλον (skins) είναι καταπληκτικά, δίνοντας στο πρόγραμμα μία εντελώς διαφορετική αίσθηση. Εχουν εμφανιστεί, μάλιστα, διάφορα add-ons, τα οποία προσδίδουν μία διαφορετική αίσθηση, καθώς εμφανίζουν στην οθόνη σχέδια κινούμενα στους ρυθμούς της μουσικής. Σαφέστατα, το WinAMP είναι ένα καταπληκτικό πρόγραμμα, το οποίο αξίζει να δείτε χωρίς κανέναν ενδοιασμό.



Microsoft Media Player 7

Πρόσφατα η Microsoft ξεκίνησε τη διάθεση της έβδομης έκδοσης του ιδιαίτερα δημοφιλή Media Player. Η συγκεκριμένη εφαρμογή είναι ενσωματωμένη στα νέα Windows Millennium Edition, ενώ οι χρήστες των Windows 9x και 2000 μπορούν να την προμηθευτούν χωρίς χρέωση από το Web site της Microsoft.

Μέσω του Microsoft Media Player 7 κάθε χρήστης έχει τη δυνατότητα να αναπαράγει ένα ιδιαίτερα ευρύ φάσμα multimedia αρχείων, στα οποία -όπως είναι αναμενόμενο- συμπεριλαμβάνονται και αρχεία τύπου MP3. Η επιλογή των αρχείων πραγματοποιείται μέσω της μεθόδου drag'n'drop, ενώ μέσω μίας επιμέρους ενότητας ο χρήστης έχει την ευχέρεια να δημιουργήσει προσωπικές συλλογές με τα αγαπημένα του τραγούδια.

Μέσω ενσωματωμένων plug-ins γίνεται εφικτή η προβολή γραφικών παραστάσεων ανάλογα με το είδος και την ένταση της μουσικής. Ταυτόχρονα, ο Media Player 7 μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ripper και encoder επιτρέποντας στο χρήστη να καλύψει όλες τις ανάγκες και τις επιθυμίες του χρησιμοποιώντας μόνο μία εφαρμογή.

Το περιβάλλον λειτουργίας της εφαρμογής χαρακτηρίζεται από υψηλό επίπεδο ευχρηστίας, ενώ άξιο αναφοράς είναι το γεγονός ότι η συντριπτική πλειονότητα των λειτουργιών πραγματοποιούνται με το πάτημα ενός πλήκτρου. Παράλληλα, παρέχεται δυνατότητα παραμετροποίησης της εμφάνισης του προγράμματος με τη χρήση skins που "μεταμορφώνουν" το περιβάλλον εκτέλεσής του. Αρχικά, περιλαμβάνεται μικρός αριθμός skins, αν και ο χρήστης έχει τη δυνατότητα μέσα από το Web site της Microsoft να μεταφέρει εκατοντάδες νέα skins στο σκληρό δίσκο του υπολογιστή του.

Creative LAVA!

Το συγκεκριμένο πρόγραμμα είναι ένας αρκετά εντυπωσιακός MP3 player που ξεχωρίζει από πολλούς αντίστοιχους, καθώς κάνει χρήση του OpenGL προτύπου για την εμφάνιση κορυφαίας ποιότητας γραφικών στην οθόνη κατά τη διάρκεια της αναπαραγωγής της μουσικής. Η επιλογή της συγκεκριμένης ονομασίας προέρχεται από τα αρχικά "Live Audio Visual Animation". Η Creative Labs έχει δημιουργήσει ένα site (www.lavamusic.com) εξ ολοκλήρου αφοσιωμένο στην προώθηση και την υποστήριξη του LAVA!. Την εφαρμογή μπορεί να κατεβάσει οποιοσδήποτε έχει πρόσβαση στο Internet, χωρίς καμία οικονομική επιβάρυνση. Η πρώτη έκδοση του LAVA! λειτουργούσε μόνο με τις κάρτες ήχου της SoundBlaster Live!, ωστόσο η έκδοση 2 λειτουργεί σε κάθε σύστημα. Ξεκινώντας το πρόγραμμα, καλαίσθητα εφέ κάνουν

την εμφάνισή τους με χρώματα που κυριολεκτικά ζαλίζουν και δίνουν άλλη αίσθηση στην αγαπημένη μας μουσική. Πρέπει, όμως, να σημειώσουμε ότι το LAVA! καταναλώνει αρκετούς πόρους του συστήματος, με αποτέλεσμα να είναι απαραίτητος ένας αρκετά ισχυρός υπολογιστής για την απρόσκοπτη λειτουργία του. Ως ελάχιστη απαίτηση χαρακτηρίζεται μία OpenGL συμβατή κάρτα γραφικών, επεξεργαστής Pentium II 233 ή AMD K6-2 266 και 32MB RAM. Στην περίπτωση δε που θέλουμε να "οπτικοποιήσουμε" αρχεία MP3, η ελάχιστη απαίτηση είναι ένας Pentium II 300 ή ένας AMD K6-2 350 με 64MB RAM. Σημειώνουμε ότι το LAVA! είναι συμβατό με τα λειτουργικά συστήματα Windows 95/98.

Το βασικό μενού του προγράμματος είναι πολύ εύκολο στη χρήση του. Απλώς επιλέγουμε μία από τις διαθέσιμες σκηνές, οι οποίες αλλάζουν δυναμικά. Ετσι, την ώρα που παίζει ένα μουσικό κομμάτι μπορούμε να επέμβουμε σε πληθώρα παραμέτρων, οι οποίες αφορούν στα διάφορα εφέ αλλά και στην ίδια την απεικόνιση της σκηνής. Φυσικά, έχουμε τη δυνατότητα να αλλάξουμε τόσο τη σκηνή όσο και τα textures που την αποτελούν σε πραγματικό χρόνο. Αν δεν σας φτάνουν οι σκηνές και τα textures που συμπεριλαμβάνονται στο LAVA!, μπορείτε να κατεβάσετε επιπρόσθετα από το site της Creative Labs στο Internet. Μπορείτε, επίσης, να φτιάξετε τις δικές σας σκηνές, αρκεί να χρησιμοποιείτε για αρχικό μοντέλο κάποια από τις οκτώ που περιλαμβάνονται στο LAVA! Για να μη μείνει κανείς απογοητευμένος, η Creative διαθέτει επιπλέον στο παγκόσμιο Διαδίκτυο πληθώρα νέων σκηνών και textures που εμπλουτίζονται συνεχώς και τα οποία, φυσικά, μπορούμε να κατεβάσουμε δωρεάν και πολύ γρήγορα, μια και διαθέτουν πολύ μικρό μέγεθος. Ως textures μπορούμε να επιλέξουμε οποιαδήποτε εικόνα είναι αποθηκευμένη σε format BMP ή JPEG και, αφού την ανακτήσουμε, να τροποποιήσουμε τα χαρακτηριστικά της, όπως η διαβάθμιση των χρωμάτων και η επιφανειακή λάμψη. Στο μενού των εφέ έχουμε τη δυνατότητα να επιλέξουμε εμφάνιση της σκηνής σε wireframe (δηλαδή, μόνο "σκελετός" χωρίς textures), δυναμικό και στροβοσκοπικό χρωματισμό (θυμίζει disco) και πολύχρωμο φωτισμό (δημιουργεί ένα ψυχεδελικό σκηνικό). Ανάλογα με τη σκηνή μπορεί να υπάρχουν επιπρόσθετα εφέ, όπως αυτά της παραμόρφωσης, του κυματισμού, της διαφάνειας, της περιστροφής και του morphing. Σε γενικές γραμμές, το LAVA! είναι ένα εντυπωσιακό πρόγραμμα, το οποίο προσφέρει αρκετά περισσότερα από μία απλή αναπαραγωγή MP3 αρχείων και αξίζει να το προσέξετε.



ΟΛΟΚΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ

Οι συσκευές αναπαραγωγής MP3 είναι πολλές και η τελική αγορά πρέπει να γίνει έπειτα από ώριμη σκέψη. Τον επόμενο χρόνο αναμένονται περισσότερες εξελίξεις στο χώρο, καθώς νέες εταιρίες θα εισέλθουν στην αγορά και οι τιμές των προϊόντων θα μειωθούν ακόμα περισσότερο.

Σημείωση: Οι τιμές που αναφέρονται είναι με ΦΠΑ 18%.

MP3 PLAYER ΓΙΑ ΤΟ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ: ROCKFORD FOSGATE RFXMP3.8

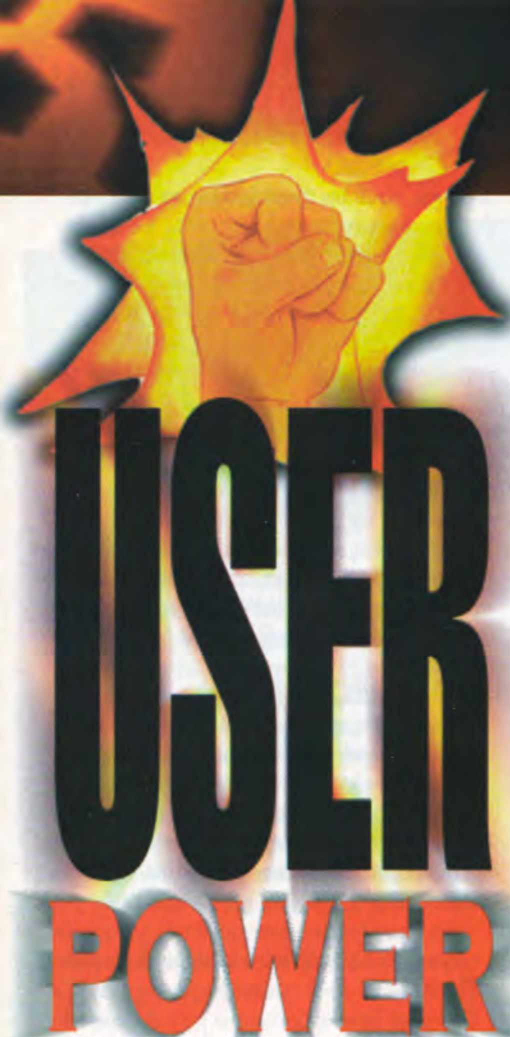
Ενα από τα όνειρα πολλών χρηστών είναι να καταφέρουν να αποκτήσουν την τεράστια χωρητικότητα που προσφέρει το MP3 στο αυτοκίνητο. Μία τέτοια συσκευή έρχεται από τη Rockford Fosgate, μία πασίγνωστη εταιρία στο χώρο των ηχοσυστημάτων αυτοκινήτου. Το RFXMP3.8 είναι ένα MP3 changer αυτοκινήτου, το οποίο δέχεται τις γνωστές multimedia cards αντί για CD-ROMs! Η συσκευή διαθέτει υποδοχές για οκτώ τέτοιες κάρτες, ενώ οι διαστάσεις της είναι εξαιρετικά μικρές, αφού δεν είναι αναγκαία η ύπαρξη κινητών μερών. Χάρη στις πολύ μικρές διαστάσεις του, το δημιούργημα της Rockford Fosgate μπορεί να τοποθετηθεί κυριολεκτικά οπουδήποτε (όπως, στο ντουλαπάκι του συνοδηγού), δίχως να καταλαμβάνει πολύτιμο χώρο. Πέρα από αυτό το πλεονέκτημα, η χρηστικότητα της συσκευής είναι περιορισμένη. Η τιμή των memory cards είναι πολύ υψηλή, αλλά ακόμα και αν κάποιος έχει τα χρήματα να τις προμηθευτεί, δεν είναι δυνατόν να αποθηκευθεί μεγάλος αριθμός κομματιών δίχως να εφαρμοστεί υψηλή συμπίεση, αφού η μέγιστη χωρητικότητα κάθε κάρτας δεν υπερβαίνει τα 32MB. Το υψηλό κόστος, λοιπόν, θα αποτρέψει πολλούς υποψήφιους αγοραστές, οι οποίοι θα επιθυμήσουν ένα CD changer με δυνατότητα αναπαραγωγής αρχείων MP3 αν και όταν κάνει την εμφάνισή του στην αγορά. Η συγκεκριμένη συσκευή απευθύνεται περισσότερο σε άτομα που δεν τα ενδιαφέρει το κόστος και ακολουθούν κατά πόδας τις "προσταγές" της νέας τεχνολογίας.

Η μεταφορά των αρχείων στις κάρτες πραγματοποιείται με ξεχωριστό reader που συνδέεται στην παράλληλη θύρα και τροφοδοτείται με ρεύμα μέσω της υποδοχής του πληκτρολογίου. Το reader μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη μεταφορά αρχείων οποιουδήποτε τύπου μεταξύ υπολογιστών, ενώ η ευχρηστία του είναι πολύ υψηλή, αφού αντιμετωπίζεται από το λειτουργικό σύστημα ως αυτόνομη μονάδα ανάγνωσης και εγγραφής δεδομένων. Σημειώνουμε πως στη συσκευασία συναντάμε μόλις μία κάρτα με χωρητικότητα 8MB. Το RFXMP3.8 συνεργάζεται με δύο ραδιο-CDs της Rockford Fosgate και συγκεκριμένα με τα μοντέλα RFX82 και RFX83. Σε γενικές γραμμές, η πρόταση της εταιρίας μπορεί να δείχνει ακριβή, ωστόσο είναι σημείο αναφοράς για το τι θα συμβεί στο άμεσο μέλλον.


Desktop Downloader


MP3 Changer

Η πρόταση της Rockford Fosgate είναι από τις λίγες που προσφέρουν αναπαραγωγή MP3 αρχείων για το αυτοκίνητο.



ΑΠΟ ΤΑ ΤΕΡΑΤΑ... ΣΤΑ ΠΟΝΤΙΚΙΑ!

Οπως αντιλαμβάνεστε, φίλοι μου, από τον τίτλο της στήλης μας, αυτό το δεκαπενθήμερο θα ξεκινήσουμε από τα τέρατα και... στα ποντίκια θα καταλήξουμε! Ξέρετε το έργο του Τζ. Στάινμπεκ "Ανθρωποι και Ποντίκια"; Ε, σας διαβεβαιώ πως είναι απόλυτα προφητικό!

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

Ξεκινάμε με την επιστολή του Αγγελου, ο οποίος λίγο θέλει -όπως θα διαβάσετε στη συνέχεια- να ανακηρυχθεί σε... μπουρλοτιέρη!

"Αγαπητό 'PC Master', είσαι το καλύτερο περιοδικό στο χώρο της πληροφορικής, you are simply the best και τα ρέστα...

Είμαι ένας κάτοχος Η/Υ P3 450MHz, 84MB RAM και 8GB hard disk, τον οποίο αγόρασα πέρυσι τον Αύγουστο. Τότε το εν λόγω σύστημα ήταν και πανάκριβο και σπάνιο. Μόλις τον πήρα καθόμουν και τον θαύμαζα. Είχα τον καλύτερο υπολογιστή σε ολόκληρο το νομό Ηλείας!!! Και αυτό γιατί μάζευα με κόπο τις οικονομίες μου για να το καταφέρω. Μετά από έναν χρόνο διαπιστώνω ότι πλέον δεν δίνεται σε προσφορά κανένας P3 στα 450MHz. Ο,τι έχω θεωρείται αρχαίο. Η μόνη που επιβίωσε ήταν η Creative TNT 2, η οποία με αφήνει απόλυτα ικανοποιημένο, αλλά δεν ξέρω για πόσο ακόμα! Και κοιτάμε εμείς, οι καταπονημένοι κομπιουτεράδες, τα τέρατα της Intel και AMD 1,4GHz από τον ταπεινό για τα σημερινά δεδομένα 600άρη που ήταν ο κυρίαρχος πριν από έναν χρόνο. Μέσα σε μόλις έναν χρόνο βγάλανε 800MHz για την πλάκα τους. Γιατί βιάζονται; Τους κυνηγάει κανένας ή φοβούνται μη χάσουν το τρένο; Μέσα σε ενάμιση χρόνο θα χρειαστώ αναβάθμιση, γιατί δεν θα μπορώ να τρέξω τίποτα. Και, φυσικά, η αναβάθμιση θέλει λεφτά και λεφτά γιοκ. Κάποιος, λοιπόν, θα πρέπει να τους κόψει τους ρυθμούς, γιατί έτσι ζημιώνεται η αγορά, αφού ο χρήστης σκέφτεται: 'Γιατί να πάρω τον 800άρη P3 που είναι ακριβός και να μην τον αγοράσω αργότερα που θα πέσει η τιμή του;'. Ελα μου, όμως, που μετά θα έχει βγει άλλος πιο γρήγορος και θα περιμένει πάλι να πέσουν οι τιμές, με αποτέλεσμα να μπερδευτεί και να μην ξέρει τι να κάνει. ***Σκέφτομαι, λοιπόν, να πάω και να βάλω μπουρλότο στους κυρίους που βάλθηκαν να μας τρελάνουν.*** *Κάποια στιγμή, όμως, θα σταματήσουν. Και τότε έχει να γίνει...*

Αρχισα και δεν πρόκειται να σταματήσω. Αλλά θα σας κάνω τη χάρη. ΤΕΛΟΣ.

Συνεχίστε την καλή δουλειά ακάθεκτοι.
Φιλικά,
Αγγελος 'devil' zero"

Λες να σταματήσουν, Αγγελε; Χλωμό το βλέπω. **Οσο υπάρχει η κότα που κάνει τα χρυσά αυγά (εμείς οι άμοιροι καταναλωτές, δηλαδή), η κατάσταση δεν προβλέπεται να αλλάξει ρότα.** Εκτός κι αν ξυπνήσουμε όλοι μαζί ταυτόχρονα από τον ύπνο του δικαίου και αποφασίσουμε να πάρουμε τα πράγματα στα χέρια μας. Διαφορετικά, σε λίγο καιρό δεν θα προλαβαίνουμε να φτάσουμε από το μαγαζί στο σπίτι για να απολαύσουμε τη νέα αγορά μας, και αυτή θα έχει γίνει ήδη αντίκα προς πώληση στο Μοναστηράκι...

Γι' αυτό σας λέω, εδώ χρειάζονται δυναμικές λύσεις. Είστε για μία επανάσταση, μάγκες; Οπως λέει κι ο Αντρέας ο Τσουρινάκης: "Viva la revolution!".

Ας αφήσουμε, όμως, τα τέρατα για να περάσουμε στα ποντίκια...

"Χρησιμοποιώ το Microsoft Intellimouse Explorer εδώ και αρκετούς μήνες. Εχει, βέβαια, προβληματάκια, αλλά τέλος πάντων στο παλιό μου mousepad δούλευε με ικανοποιητικότατη ακρίβεια. Ελα, όμως, που είναι λίγο πιο βαρύ και ογκώδες από τα συνηθισμένα και από το μικρό μου γραφείο έπεσε κάτω δυο-τρεις φορές. Δυστυχώς, κάποια φορά δεν έπεσε στο πάτωμα, αλλά κρεμόταν από το καλώδιο και από τότε άρχισε να δουλεύει με διακοπές, μέχρι που σταμάτησε τελείως. Εχοντας χάσει (!!!) την απόδειξη-εγγύηση, το ανοίγω (λίγο δύσκολο, γιατί εμποδίζουν τα πλαϊνά κουμπιά) μπας και το φτιάξω.

Βλέπω, λοιπόν, ότι το καλώδιο που φτάνει στο ποντίκι κρύβει τέσσερα λεπτά καλωδιάκια και ένα μεγαλύτερο, τα οποία -όσο φαίνονται χωρίς να κόψεις το "περιτύλιγμα" (το εξωτερικό καλώδιο, τέλος πάντων)- είναι μονωμένα το καθένα ξεχωριστά.

Αν όμως κόψεις το εξωτερικό καλώδιο, θα δεις ότι στη συνέχεια ότι τα τέσσερα λεπτά καλωδιάκια τυλίγονται σε μία μόνωση που μοιάζει με... αλουμινόχαρτο από τη μία πλευρά και η οποία ήταν ανοιχτή (είχε τσακίσματα που γίνονταν κοψίματα σε όλο το μήκος του καλωδίου που άνοιξα). Το άλλο καλώδιο (το πιο "γεμάτο") τυλίγεται χύμα γύρω από τη (διαλυμένη) μόνωση. Κάπου

φαίνεται πως είχε ανοίξει ένα από τα λεπτά καλωδιάκια, αλλά και η μόνωση, και έκαναν επαφή τα καλώδια.

Αυτό θεωρείται άριστη ποιότητα κατασκευής, κ. Καρέτσο; (Βέβαια, κι εγώ την ίδια εντύπωση είχα όταν το καμάρωνα όσο δούλευε...) Μόνωση μόνο για το τμήμα που βλέπει όποιος ανοίξει το mouse και μετά... crap!

Τα παλιά μου Logitech και Microsoft wheel mouse τα βαρούσα κάτω και δουλεύουν ακόμα (έστω με λιγότερη ακρίβεια, καθάρισμα κ.λπ.).

Κώστας"

Ο συντάκτης μας Δημήτρης Καρέτσος απαντά: "Αγαπητέ φίλε, νομίζω ότι είσαι ιδιαίτερα υπερβολικός. Ο μέσος χρήστης δεν είναι αναγκασμένος να ανοίξει το ποντίκι για να διαπιστώσει την ποιότητα κατασκευής του. Αντίθετα, αυτή διαπιστώνεται κατά τη διάρκεια της χρήσης. Το ποντίκι, όπως κάθε περιφερειακό, είναι μία ηλεκτρονική συσκευή - το συγκεκριμένο μάλιστα εφαρμόζει μία καινούρια τεχνολογία. Αν, όπως λες, η συσκευή καταστράφηκε από πτώση, σίγουρα δεν είναι ευθύνη της εταιρίας, αλλά δική σου. Το ότι, όμως, δεν αντέχει στις πτώσεις δεν σημαίνει ότι η ποιότητα δεν είναι καλή. **Αν πέσει, δηλαδή, η οθόνη σου κάτω και σπάσει, έχει κακή ποιότητα κατασκευής; Οι παλιότερες οθόνες άντεχαν περισσότερο στην πτώση, αλλά όχι στο χρόνο.** Στο κάτω κάτω, σκοπός των παρουσιάσεων είναι να δοκιμάσουμε ορισμένα περιφερειακά και να δούμε πώς δουλεύουν σε καθημερινή βάση, όχι να κάνουμε crash test και ανατομία!"

Θα συμπληρώσω με τη σειρά μου πως είναι μάλλον υπερβολικό να ζητάμε από τις εταιρίες υλικά αντίστοιχα εκείνων που χρησιμοποιούνται στην κατασκευή... διαστημικών λεωφορείων, για μία συσκευή όπως το ποντίκι! Η ποιότητα κατασκευής που αξιολογούμε είναι ευνόητο πως βρίσκεται σε αναλογία με το είδος του προϊόντος που παρουσιάζουμε. Αλλα είναι τα κριτήρια για ένα αναλώσιμο, όπως το mouse, και άλλα για ένα ακριβό περιφερειακό που μπορεί να μείνει για πολύ καιρό στο PC μας. Αυτό που μου άρεσε περισσότερο απ' όλα είναι πως ο, αγαπητός κατά τα άλλα, φίλος Κώστας είχε βάλει ως τίτλο στα γραφόμενά του "Παραπληροφόρηση στο 'PC Master'". **Οχι τίποτε άλλο, αλλά πίστεψα -προτού το διαβάσω- πως έχουμε κάνει καμιά χοντρή "πατατιά" και ότι ετοιμάζονταν οι αναγνώστες για διαδήλωση έξω από τα γραφεία του περιοδικού...**

Είναι μάλλον υπερβολικό να ζητάμε από τις εταιρίες υλικά αντίστοιχα εκείνων που χρησιμοποιούνται στην κατασκευή... διαστημικών λεωφορείων, για μία συσκευή όπως το ποντίκι! Η ποιότητα κατασκευής που αξιολογούμε είναι ευνόητο πως βρίσκεται σε αναλογία με το είδος του προϊόντος που παρουσιάζουμε.

Και θα κλείσουμε με... ολίγη πειρατεία: Κατά καιρούς έχουμε παρουσιάσει διάφορες απόψεις σχετικά με το "ποιος φταίει" για το φαινόμενο. Ιδού, λοιπόν, που ο φίλος MAX μάς προσφέρει ακόμα μία, ομολογουμένως πρωτότυπη: Οι... γονείς!

"Αγαπητό 'PC Master',

Καταρχήν, συγχαρητήρια για την υψηλής ποιότητας ύλη σας και για την προσπάθεια που καταβάλλουν οι συντάκτες για να είναι όλο και καλύτερο το περιοδικό. Θα ήθελα και εγώ, λοιπόν, να πω τη γνώμη μου περί πειρατείας. Για να ξεκαθαρίσω από την αρχή τη θέση μου, σας λέω ότι από τα 20 παιχνίδια μου, τα 6 είναι πειρατικά, και αυτό εξαιτίας των γονιών μου. Ναι, καλά διαβάσατε. Οι γονείς μου με παροτρύνουν να πάρω πειρατικά παιχνίδια, γιατί όπως λένε: 'αυτό που θα παίξεις στο ένα, θα παίξεις και στο άλλο. Γιατί λοιπόν να δίνεις περισσότερα λεφτά;'. Εγώ κατά βάθος δεν συμφωνώ με αυτό, αλλά αυτή είναι η πικρή αλήθεια.

Φιλικά,

MAX"

Αχ, αυτό είναι που λένε "αμαρτίες γονέων παιδεύουσι τέκνα". Τι να πούμε τώρα εμείς στο φίλο μας; Οτι οι γονείς του γίνονται ηθικοί αυτουργοί σε μία παρανομία που κάνει ο ίδιος; Τουλάχιστον δώσε τους να διαβάσουν τις απαντήσεις μας σε ορισμένες από τις επιστολές που κατά καιρούς δημοσιεύουμε για το θέμα αυτό και, ποιος ξέρει, ίσως πειστούν πως η πειρατεία είναι έγκλημα που αφορά απείρως σε σημαντικότερα πράγματα από το πορτοφόλι τους...

Ωρα, όμως, να σας αφήσω. Ραντεβού σε 15 ημέρες, οπότε θα δούμε μερικές ακόμα πολύ ενδιαφέρουσες επιστολές σας, οι οποίες δεν χώρεσαν σε αυτό το τεύχος. Και να θυμάστε: You have the power!

PC





XMMM... TOO MUCH

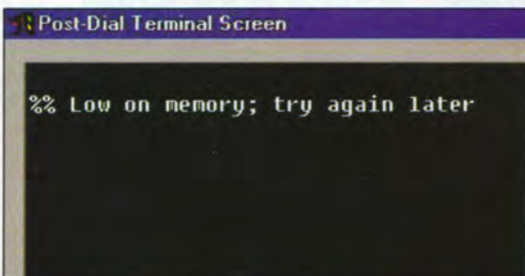
Προβλήματα στα δίκτυα μπορεί να ανακύψουν από πάμπολλους λόγους. Από το ποντίκι, όμως;

Στην επιστολή που ακολουθεί περιλαμβάνεται ένα από τα πιο περίεργα, όσο και απίστευτα, προβλήματα που μου έχουν "διηγηθεί" αναγνώστες του περιοδικού (και της στήλης) και ίσως το μοναδικό για το οποίο δεν μπορώ να εκφράσω άποψη σχετικά με την αιτία που το προκάλεσε.

"Θα σας περιγράψω με λίγα λόγια ένα περιστατικό που μου έτυχε στην εταιρία που εργάζομαι και αφορά άλλη μία φορά στο μεγαλείο της Microsoft. Δεν πρόκειται να αναφέρω το όνομά μου αλλά ούτε και την επωνυμία της εταιρίας για λόγους διακριτικότητας.
Λοιπόν, στα κεντρικά της εταιρίας υπάρχει ένας κεντρικός server με σύστημα AIX Unix, με τον οποίο συνδέονται οι υπόλοιποι υπολογιστές με Windows 95 και 98, καθώς και μερικά τερματικά. Κάποια στιγμή χρειάστηκε να αλλαχτούν οι σκληροί δίσκοι στον server. Ηρθε, λοιπόν, ο τεχνικός, ξεκίνησε να φτιάχνει το σύστημα και κάποια στιγμή μου ζήτησε το ποντίκι του server, το οποίο είχε αφαιρεθεί για κάποιους λόγους. Βγάζω, λοιπόν, το ποντίκι από τον δικό μου υπολογιστή (με Windows 98 και είναι ο δεύτερος πιο σημαντικός υπολογιστής στο δίκτυο της εταιρίας) και το συνδέουμε στον AIX. Κάποια στιγμή μου ζήτησε να δοκιμάσω να συνδεθώ από τον δικό μου υπολογιστή στον AIX για δοκιμή. Αμ δε! Οχι μόνο δεν συνδεόταν με τον AIX, αλλά δεν έβλεπε και κανέναν άλλο υπολογιστή στο δίκτυο! Αφού δοκιμάσαμε ό,τι λύση μπορούσαμε να σκεφτούμε, τελικά ξαναβάλαμε το mouse και όλα λειτούργησαν ρολόι... (εννοείται ότι την κάρτα δικτύου την έβλεπε κανονικά).
Συμπέρασμα: Στα Windows αν δεν έχεις mouse δεν λειτουργεί το δίκτυο.
Η ιστορία είναι απολύτως αληθινή, παιδιά, και σίγουρα κάποια λογική εξήγηση υπάρχει για ό,τι έγινε, αλλά δεν παύει να είναι τελείως 'κουφό' να μη λειτουργεί σωστά ένας σημαντικός υπολογιστής επειδή απλά του έβγαλες το ποντίκι.
BILBO"

Φυσικά, το πρώτο που έκανα όταν διάβασα την ανωτέρω επιστολή ήταν να... βγάλω το ποντίκι του υπολογιστή μου. Καλά το καταλάβατε, καμία διαφορά. Ο υπολογιστής μου "έβλεπε" κανονικά το δίκτυο της εταιρίας. Με το που έκανα reset και φορτώθηκαν τα Windows 98, εμφανίστηκε βέβαια το γνωστό μηνυματάκι που με ενημέρωνε ότι το σύστημα δεν βρήκε ποντίκι (και ότι αν έχω κάποιο σειριακό για να κάνω τη δουλειά μου, μπορώ να το τοποθετήσω άμεσα κ.λπ.). Προσπέρασα με αδιαφορία το μήνυμα και -με τα πλήκτρα πια- φόρτωσα τον Windows Explorer για να δω τι γίνεται με το δίκτυο. Ολα καλά. "Εβλεπα" τόσο τον κεντρικό domain server (primary domain controller, PDC), στον οποίο είναι συνδεδεμένοι όλοι οι συντάκτες, όσο και τον υπολογιστή κάθε συντάκτη ξεχωριστά μέσω του Microsoft Networking. Ενα μόνο περίεργο συνέβη, και αυτό κατά την εκκίνηση των Windows: Τα Windows βρήκαν ότι είχα μία καινούρια συσκευή, η οποία είχε σχέση με το PCI Bus (άσχετο) και φόρτωσαν τους ανάλογους drivers. Μόλις ξαναέβαλα το ποντίκι, δούλεψε κανονικά (bus mouse, έτσι;). Επανέλαβα την παραπάνω διαδικασία και στον υπολογιστή ενός συναδέλφου, προς μεγάλη του απογοήτευση. Το αποτέλεσμα ήταν ωστόσο το ίδιο, χωρίς προβλήματα δικτύου. Δεν ξέρω πια τι να υποθέσω. Δεν θεωρώ ότι ο Bilbo μάς έχει παραμυθιάσει -γιατί να το κάνει, άλλωστε-, αλλά πιστεύω ότι κάτι άλλο πρέπει να είχε συμβεί και το ποντίκι ήταν ένα τυχαίο γεγονός. Δεν είναι λογικό, δηλαδή. Εχω φάει το κεφάλι μου και δεν μπορώ να βρω μία λογική σύνδεση μεταξύ του ποντικιού και του δικτύου.
Είναι πέρα από τις δυνάμεις μου...
Αν σκεφτείτε τίποτα, γράψτε μου...

MULTIPLE CHOICE



Τι έκανε ο δύστυχος χρήστης και αναγνώστης ώστε να δημιουργηθεί αυτό το μήνυμα; Απαντήστε με το χέρι στην καρδιά και... τα μυαλά στα κάγκελα.

1. **Προσπάθησε να ανοίξει το εβδομηκοστό ένατο αντίγραφο του WordPad στον υπολογιστή του και η μνήμη μπούκωσε.**
2. **Εβαλε τον υπολογιστή του να υπολογίσει το ενδεκάκις χιλιοστό εννιακοσιοστό τριακοστό όγδοο ψηφίο του αριθμού "π" (ξέρετε, 3,14159 κ.λπ.).**
3. **Προσπάθησε να συνδεθεί με έναν γνωστό Internet Provider και εμφανίστηκε αυτό αντί για το username:.**
4. **Ολα τα παραπάνω μαζί.**

Οσοι απαντήσατε το (3) πέσατε μέσα. Φανταστείτε, λοιπόν, την έκπληξη του φίλου μας!

ΤΑ ΠΟΛΛΑ "X-FILES" ΒΛΑΠΤΟΥΝ...

...αλλά εμείς τα παρακολουθούμε anyway. Κι αν δεν τα δείχνουν στην Ελλάδα, υπάρχουν κι αλλού πορτοκαλιές...

Θα μου πείτε: "Τι σχέση έχουν τα 'X-Files' με την αγορά πληροφορικής; Ε;". Τα "X-Files" με όλα έχουν σχέση - εδώ έχουν με κόσμους πέραν του κόσμου τούτου, δεν θα έχουν με τους computers; Ενας φίλος αναγνώστης, λοιπόν, διαβάζοντας τη στήλη του προηγούμενου τεύχους (εκεί που λέγαμε για μαστίγια και πομπούς) είδε την αναφορά στα "X-Files" και του δημιουργήθηκε η εξής απορία:

"Αγαπητέ Master,
Διαβάζοντας τη στήλη 'Μεταξύ μας', που διατηρείς στο αγαπημένο μας περιοδικό (στο PC MASTER ντε...), μου γεννήθηκε μία απορία: Στο τελευταίο τεύχος γράφεις συγκεκριμένα: 'Τι να πεις... Πολλά X-files βλέπω και με έχουν επηρεάσει'. Πες μου, ρε Master, πού τα

Βλέπεις, αφού τα ελληνικά κανάλια τα έχουν αποκρύψει εδώ και δύο χρόνια; Ζητώ απεγνωσμένα απάντηση!
Θωμάς 'tomix' Λεοντιάδης"

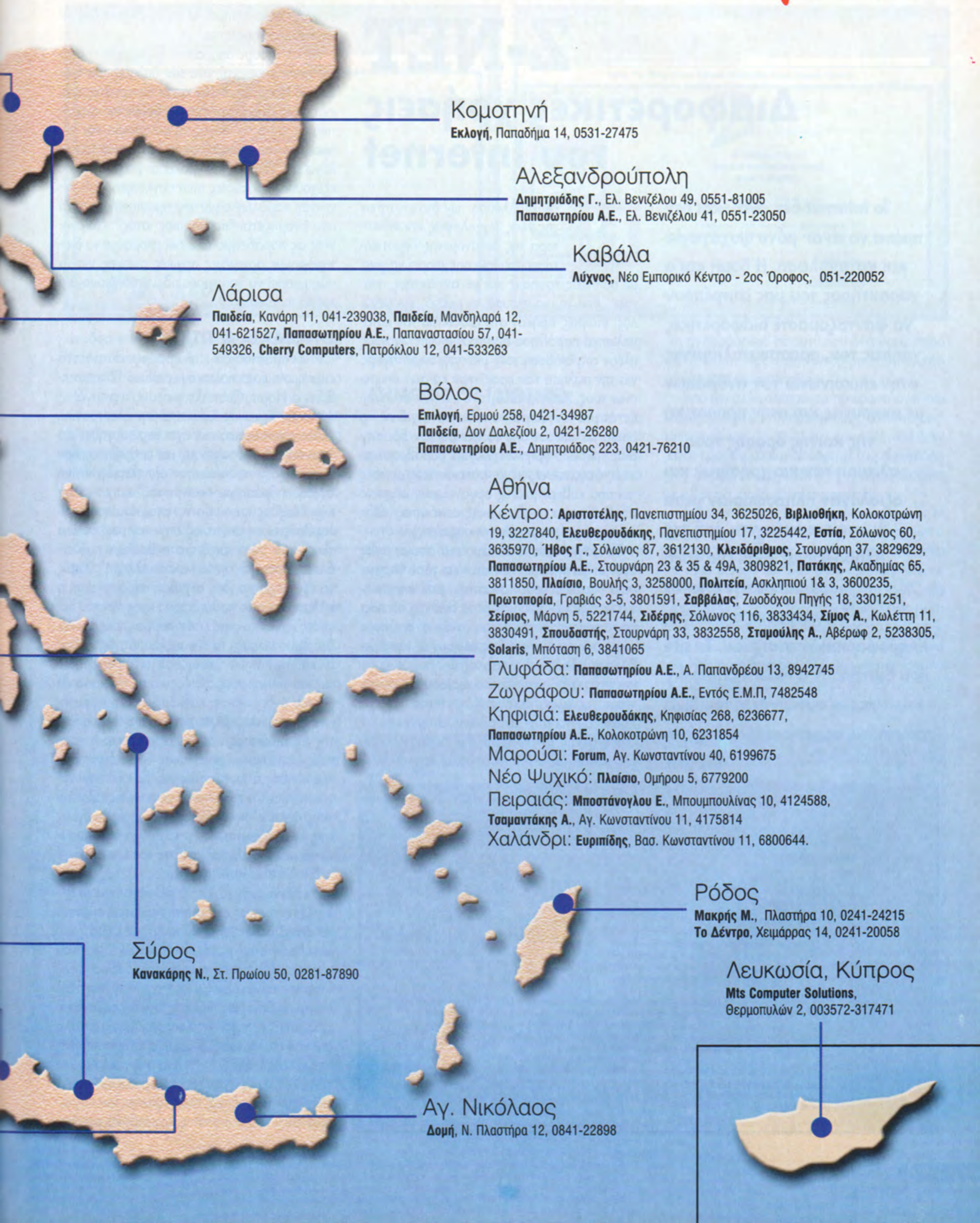
Φίλε tomix, όποιος ψάχνει βρίσκει. Είναι γνωστό τοις πάσι ότι τα "X-Files" δεν προβάλλονται πλέον στην Ελλάδα (πιθανότατα εξαιτίας οικονομικών λόγων) και ότι ο τελευταίος κύκλος που προβλήθηκε ήταν ο τέταρτος (τώρα αισίως στην Αμερική περιμένουν τον όγδοο - βγάλτε συμπέρασμα). Το θέμα είναι, λοιπόν, πού μπορείς να βρεις τους υπόλοιπους τρεις κύκλους που λείπουν (πέμπτο, έκτο και έβδομο). Το κλειδί εδώ είναι να έχεις βίντεο και να ξέρεις ικανοποιητικά αγγλικά (ή, καλύτερα, αμερικανικά), ώστε να είσαι σε θέση να καταλαβαίνεις τι λένε ο Μόλντερ, η Σκάλι και τ' άλλα παιδιά χωρίς ελληνικούς υπότιτλους. Τα υπόλοιπα είναι -σχετικά- εύκολα.
Τα πιθανά σενάρια για να αποκτήσεις τους κύκλους που σου λείπουν είναι τρία.
Το πρώτο από αυτά προϋποθέτει να έχεις μία χρηματική -πώς να το πούμε- "άνεση". Ετσι, μπορείς να απευθυνθείς σε κάποιο βιντεοπολυκατάστημα της Ευρώπης - καλύτερα της Μεγάλης Βρετανίας (στην Αμερική δεν κυκλοφορούν τέτοιες κασέτες). Γράφω "καλύτερα" λόγω γλώσσας, διότι οι Γερμανοί, Γάλλοι και Ιταλοί έχουν το κακό συνήθειο να μεταγλωττίζουν τις ταινίες τους και, πίστεψέ με, το επεισόδιο θα χάσει πολλά αν ξάφνου ακούσεις τον Μόλντερ να μιλά άψογα ιταλικά καθώς κατευθύνεται προς το διαστημόπλοιο που θα τον "απαγάγει" (τελευταίο επεισόδιο του 7ου κύκλου). Με τη μέθοδο αυτή θα βρεις όλα τα επεισόδια του 5ου και 6ου κύκλου, καθώς και ορισμένα (όχι όλα, όμως) του 7ου. Επιπλέον, τέτοιες βιντεοκασέτες προσφέρει και η HVH (Home Video Hellas), αλλά η συλλογή της δεν είναι πλήρης, απ' ό,τι έχω δει.
Το δεύτερο σενάριο προϋποθέτει κολλητάρι στο εξωτερικό, καλύτερα στην Αμερική ή την Αγγλία (για τους λόγους της γλώσσας που ανέφερα παραπάνω). Αν έχεις άκρες ΚΑΙ στις δύο αυτές χώρες, προτίμησε την Αγγλία, διότι η Αμερική έχει σύστημα NTSC και όχι PAL/SECAM που έχει η Ευρώπη, οπότε για να δεις τις ταινίες θα χρειαστείς συσκευή βίντεο που να υποστηρίζει NTSC. Στην Αμερική και τις περισσότερες ευρωπαϊκές χώρες τα "X-Files" προβάλλονται κανονικά, οπότε το μόνο που χρειάζεται να κάνεις είναι να παρακαλέσεις -μέχρι εξευτελισμού- το κολλητάρι σου να γράφει σε κασέτες τα επεισόδια των "X-Files" που προβάλλονται εκεί και να σου τις στέλνει σε τακτά χρονικά διαστήματα - με το αζημίωτο, φυσικά. Οχι να σου πληρώνει το παλικάρι κασέτες και ταχυδρομικά έξοδα...
Το τρίτο σενάριο αποτελεί λύση ανάγκης και προϋποθέτει και αυτό δυο-τρία πραγματάκια. Η πρώτη προϋπόθεση είναι να έχεις γρήγορη σύνδεση με το Internet (όσο πιο γρήγορη τόσο το καλύτερο). Η δεύτερη είναι να έχεις πρόχειρη μία μαύρη κορδέλα για να καλύψεις τον έναν εκ των δύο οφθαλμών σου, διότι πρόκειται να γίνεις για λίγες στιγμές "πειρατής" με την ευρεία έννοια του όρου. Αν, λοιπόν, δεν βρεις με τις προαναφερθείσες μεθόδους κάποιο από τα επεισόδια που θέλεις, απευθύνσου στα σχετικά με "X-Files" newsgroups. Υπάρχει μεγάλη πιθανότητα να έχουν αυτό που θέλεις.
Υπάρχει και ένα τέταρτο σενάριο, αλλά αυτό δεν θέλω ούτε να το σκέφτομαι: Γίνε μετανάστης! (μπρρρ...)

MICROSOFT.GR ΣΙΡΙΑΛ

Στο περασμένο τεύχος είχα δημοσιεύσει μία φωτογραφία (screenshot) από ένα site που το περιεχόμενό του δεν ταίριαζε στη διεύθυνση Web που αναφερόταν στο address bar. Επειτα από λίγες μέρες στη διεύθυνση αυτή ήταν αδύνατον να μπει κανείς, ενώ πριν από λίγο καιρό το site εμφανίστηκε πάλι, με αλλαγμένο και πολύ διαφορετικό περιεχόμενο (πάντα στην ίδια διεύθυνση). Το screenshot της νέας αυτής "περιόδου" είναι αυτό που εμφανίζεται ανωτέρω.
Για να βάλω όμως τα πράγματα στη θέση τους, θα πρέπει να τονίσω ότι αυτό το domain (microsoft.gr) ΔΕΝ ανήκει στη Microsoft Ελλάδος! Πρόλαβε να το "καπαρώσει" κάποια ομάδα... "αντιφρονούντων", η οποία έχει βάλει σκοπό να μας τρελάνει. Μάλιστα, αν δεν είναι εσφαλμένες οι πληροφορίες που έφτασαν στα αυτιά μου, η ομάδα αυτή βρίσκεται ήδη στα δικαστήρια με τη Microsoft Hellas για το συγκεκριμένο θέμα.
Ομολογώ ότι την πρώτη φορά που είδα το site αυτό (με περιεχόμενο που δεν έχω δημοσιεύσει εδώ) ξαφνιάστηκα και τσίμπησα το δόλωμα μέχρι το λαιμό...

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

...δείτε μας!



Κομοτηνή
Εκλογή, Παπαδήμα 14, 0531-27475
Αλεξανδρούπολη
Δημητριάδης Γ., Ελ. Βενιζέλου 49, 0551-81005
Παπασωτηρίου Α.Ε., Ελ. Βενιζέλου 41, 0551-23050
Καβάλα
Λύχνος, Νέο Εμπορικό Κέντρο - 2ος Όροφος, 051-220052
Λάρισα
Παιδεία, Κανάρη 11, 041-239038, **Παιδεία**, Μανδηλαρά 12, 041-621527, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Παπαναστασίου 57, 041-549326, **Cherry Computers**, Πατρόκλου 12, 041-533263
Βόλος
Επιλογή, Ερμού 258, 0421-34987
Παιδεία, Δον Δαλεζίου 2, 0421-26280
Παπασωτηρίου Α.Ε., Δημητριάδος 223, 0421-76210
Αθήνα
Κέντρο: **Αριστοτέλης**, Πανεπιστημίου 34, 3625026, **Βιβλιοθήκη**, Κολοκοτρώνη 19, 3227840, **Ελευθερουδάκης**, Πανεπιστημίου 17, 3225442, **Εστία**, Σόλωνος 60, 3635970, **Ήβος Γ.**, Σόλωνος 87, 3612130, **Κλειδάριθμος**, Στουρνάρη 37, 3829629, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Στουρνάρη 23 & 35 & 49Α, 3809821, **Πατάκης**, Ακαδημίας 65, 3811850, **Πλαίσιο**, Βουλής 3, 3258000, **Πολιτεία**, Ασκληπιού 1& 3, 3600235, **Πρωτοπορία**, Γραβιάς 3-5, 3801591, **Σαββάλας**, Ζωοδόχου Πηγής 18, 3301251, **Σείριος**, Μάρνη 5, 5221744, **Σιδέρης**, Σόλωνος 116, 3833434, **Σίμος Α.**, Κωλέττη 11, 3830491, **Σπουδαστής**, Στουρνάρη 33, 3832558, **Σταμούλης Α.**, Αβέρωφ 2, 5238305, **Solaris**, Μπόταση 6, 3841065
Γλυφάδα: **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Α. Παπανδρέου 13, 8942745
Ζωγράφου: **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Εντός Ε.Μ.Π, 7482548
Κηφισιά: **Ελευθερουδάκης**, Κηφισίας 268, 6236677, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Κολοκοτρώνη 10, 6231854
Μαρούσι: **Forum**, Αγ. Κωνσταντίνου 40, 6199675
Νέο Ψυχικό: **Πλαίσιο**, Ομήρου 5, 6779200
Πειραιάς: **Μποστάνογλου Ε.**, Μπουμπουλίνας 10, 4124588, **Τσαμαντάκης Α.**, Αγ. Κωνσταντίνου 11, 4175814
Χαλάνδρι: **Ευριπίδης**, Βασ. Κωνσταντίνου 11, 6800644.
Ρόδος
Μακρής Μ., Πλαστήρα 10, 0241-24215
Το Δέντρο, Χειμάρρας 14, 0241-20058
Λευκωσία, Κύπρος
Mts Computer Solutions, Θερμοπυλών 2, 003572-317471
Σύρος
Κανακάρης Ν., Στ. Πρωίου 50, 0281-87890
Αγ. Νικόλαος
Δομή, Ν. Πλαστήρα 12, 0841-22898

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής
lost@otenet.gr

Z-NET
Διαφορετικές χρήσεις του Internet

Το Internet δεν είναι -και δεν πρέπει να είναι- μόνο ψυχαγωγία και κατανάλωση. Η δομή και ο χαρακτήρας του μας επιτρέπουν να φανταζόμαστε διαφορετικές χρήσεις του, προσανατολισμένες στην επικοινωνία των ανθρώπων με ανησυχίες και στην προοπτική της κοινής δράσης τους. Η αλίευση των πιο χρήσιμων και αξιόλογων πληροφοριών μέσα στην ακατάσχετη ροή της πληροφορίας είναι ένα έργο δύσκολο με την ολοένα διογκούμενη διακίνηση πληροφοριακών στοιχείων. Το site που διατηρούν ο Noam Chomsky και οι συνεργάτες του δίνει απαντήσεις σε κάποια από αυτά τα θέματα.



Η εκμετάλλευση των δυνατοτήτων της νέας τεχνολογίας και ειδικότερα της αυξανόμενης δημοτικότητας του Internet μπορεί να γίνει με πολλούς τρόπους και με αντίθετους στόχους. Από τη μια πλευρά, οι (μικρές και μεγάλες) εταιρίες βρήκαν στο Διαδίκτυο τον καταναλωτικό παράδεισο που τους έλειπε, έχοντας πλέον στη διάθεσή τους μια παγκόσμια αγορά για την πώληση των προϊόντων και των υπηρεσιών τους. Από την άλλη, στο Internet συνωστίζεται μία πληθώρα ποικίλων στοιχείων, τα οποία καλύπτουν όλο το φάσμα των δραστηριοτήτων: από θρησκευτικές και παραθρησκευτικές οργανώσεις μέχρι σατανιστικές ομάδες και από κυβερνητικούς οργανισμούς μέχρι τα αποβράσματα της δικτυακής κοινότητας (κάθε λογής μικροί και μεγάλοι εγκληματίες).

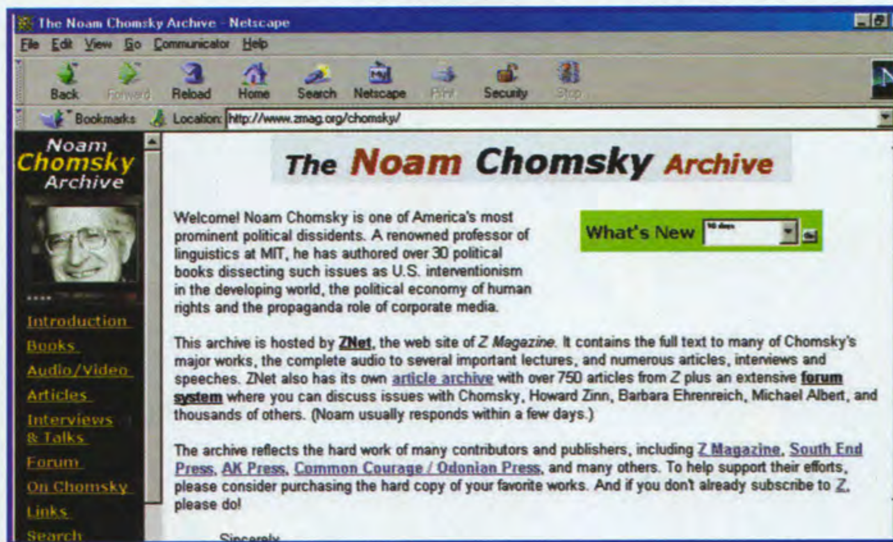
Το Παγκόσμιο Διαδίκτυο -το οποίο, όπως έχουμε ξαναγράψει, δεν είναι και τόσο "παγκόσμιο"- ανοίγει νέες προοπτικές στην επικοινωνία μεταξύ των ανθρώπων σε διεθνές επίπεδο, προσφέροντας την ευκαιρία σε ανθρώπους που μοιράζονται τις ίδιες ανησυχίες και προβληματισμούς να ανταλλάξουν απόψεις και σκέψεις, καθώς και να αποφασίσουν το συντονισμό της δράσης τους. Κάτι τέτοιο δεν έχει προηγούμενο στην ανθρώπινη ιστορία και καθιστά αυτήν την προοπτική μοναδική για την ανθρωπότητα. Το πώς χρησιμοποιείται είναι ένα εντελώς άλλο ζήτημα, το οποίο βέβαια δεν είναι καθόλου αμελητέο.

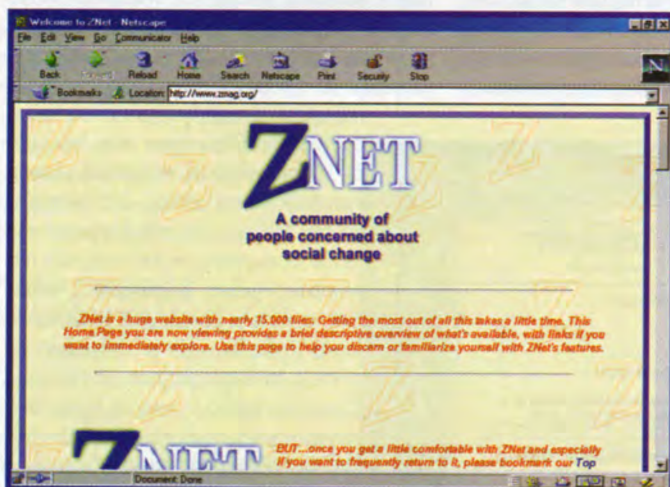
Αν και έχουμε σποραδικά αναφερθεί στο Z-net (www.zmag.org), στο site δηλαδή που διατηρεί ο Noam Chomsky και οι συνεργάτες του, εντούτοις θεωρώ χρήσιμο να δούμε πιο αναλυτικά σε αυτό το τεύχος τη φιλοσοφία και την πρακτική που καθορίζουν τη λειτουργία του εν λόγω site. Πιστεύω ότι πρόκειται για μία από τις εξέχουσες παρουσίες στον παγκόσμιο Web, δίνοντας παράλληλα μία νέα προοπτική σε αυτό που ονομάζεται "παγκόσμιος ιστός". Παίρνοντας ως παράδειγμα το Z-net μπορούμε να διατυπώσουμε ορισμένες αρχικές σκέψεις για το πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί με δημιουργικό τρόπο το Internet.

ΟΝΟΜΑΤΑ & ΤΙΤΛΟΙ

Η ονομασία του site προέρχεται από το επιστημονικό και πολιτικό περιοδικό "Z" που εκδίδει ο Noam Chomsky με τους συνεργάτες του στην Αμερική. Γύρω από την ηλεκτρονική έκδοση του περιοδικού έχει δημιουργηθεί μία "κοινότητα" από κόμβους και ανθρώπους που συμμετέχουν σε αυτήν την αλληλεπιδραστική σχέση. Η δράση της "κοινότητας" και οι πολιτικές ιδέες της συνοψίζονται στο μότο που περιλαμβάνεται ως υπότιτλος στην κεντρική σελίδα του Z-net: "Μία κοινότητα ανθρώπων που ενδιαφέρονται για την κοινωνική αλλαγή". Χωρίς να έχει σημασία το τι ακριβώς σημαίνει αυτή η αλλαγή και αν ο καθένας από εμάς βρίσκει λόγο να αλλάξει αυτόν τον κόσμο (προσωπικά, βρίσκω πολλούς), το site περιλαμβάνει πλήθος υλικού από σημαντικούς πολιτικούς επιστήμονες και φιλοσόφους αναφορικά με την κοινωνία και τον άνθρωπο, την παγκόσμια πολιτική κατάσταση και πολλά άλλα. Κείμενα και σχολιασμοί της επικαιρότητας, καθώς και γενικότερες πολιτικές και κοινωνικές αναλύσεις συμπλέκονται με ένα πλήθος άλλων λειτουργιών, οι οποίες εκτείνονται από την επικοινωνία με τον Chomsky και τους άλλους διανοούμενους που συμμετέχουν στις δραστηριότητες του site μέχρι την επικοινωνία με τους άλλους χρήστες του κόμβου.

"Καλά όλα αυτά", θα σκεφτείτε, "αλλά, τελικά, τι κάνει αυτό το site να διαφέρει από τα άλλα;" Η απάντηση σε αυτή την ερώτηση είναι ότι το Z-net στοχεύει στην πλήρη, αληθινή και ελεύθερη ενημέρωση των πολιτών όλου του κόσμου, καθώς και στην ευαισθητοποίησή τους - και στη συνακόλουθη κινητοποίησή τους. Στο site αυτό θα βρείτε κρίσεις, σχόλια και αναλύσεις που δεν πρόκειται να περάσουν εύκολα από τις διαδικασίες φιλτραρίσματος των απανταχού ΜΜΕ. Εξάλλου, η ίδια η κριτική των μεγάλων "δημοσιογραφικών" οργανισμών που ελέγχουν τη ροή της πληροφορίας σε παγκόσμιο επίπεδο είναι από τα πρωταρχικά μελήμα-







τα τόσο του Chomsky όσο και των υπολοίπων. Κατά τη διάρκεια πολιτικών και κοινωνικών κρίσεων που συμβαίνουν σε όλο τον πλανήτη, το site αυτό είναι μία ανεξάντλητη πηγή πληροφοριών που δίνουν τροφή στην ελεύθερη σκέψη και προσπαθούν να σπάσουν το μονοπώλιο της πληροφόρησης και της επικοινωνίας. Στον περυσινό πόλεμο στη Γιουγκοσλαβία και το Κόσοβο, η στάση του Z-net ήταν αποκαλυπτική: Καθημερινά γινόταν μία τεράστια προσπάθεια ενημέρωσης του κοινού (ειδικά των εντελώς απληροφόρητων Αμερικανών) για τους βομβαρδισμούς, την ηθική και πολιτική σημασία της νατοϊκής επέμβασης και γενικά για ό,τι συνέβαινε. Ο Chomsky και οι συνεργάτες του προσπαθούσαν να ανασκευάσουν όλη τη ρητορική δικαιολόγησης του πολέμου από τους επιτελείς του ΝΑΤΟ και από τα διάφορα δυτικά ΜΜΕ, τα οποία έβλεπαν στη δολοφονική αυτή επίθεση την πραγμάτωση ιδανικών ειρήνης και ελευθερίας (!). Με νηφαλιότητα, προσεκτικές κρίσεις και αδιάψευστα στοιχεία (ακόμη και με τη χρήση των ίδιων των δηλώσεων των επικεφαλής), το Z-net ήταν καθημερινά ένας τόπος όπου η πληροφορία αποκτούσε ξανά νόημα. Αν "η πληροφορία θέλει να είναι ελεύθερη" (όπως διατυμπανίζουν όλοι όσοι πανηγυρίζουν για την "κοινωνία της πληροφορίας"), τότε σε κάτι τέτοια μέρη γνωρίζει την πραγματική ελευθερία της.

Η τεράστια διακίνηση πληροφοριών στο Διαδίκτυο και η εντελώς άναρχη και ακαθόριστη δομή και λειτουργία του δεν σημαίνουν απαραιτήτως ότι η ελευθερία αυτή είναι και η ιδανική. Υπάρχουν θεμελιώδη προβλήματα που περιορίζουν την ελευθερία αυτή και αναστέλλουν την αισιοδοξία. Εδώ θα αναφερθούμε μόνο σε δύο πτυχές του προβλήματος: αφ' ενός ο τεράστιος όγκος των πληροφοριών δεν συνεπάγεται ότι όλες οι πληροφορίες είναι χρήσιμες και αφ' ετέρου η ίδια η φύση του μέσου δημιουργεί προβλήματα ταυτότητας, εγκυρότητας και αλήθειας. Θα δούμε -εντελώς αποσπασματικά- τα προβλήματα αυτά σε σχέση με τον τρόπο που εξομαλύνονται στο Z-net.

ΔΗΜΟΣΙΟ 'Η ΙΔΙΩΤΙΚΟ;

Το Διαδίκτυο παρουσιάζει μία ιδιαιτερότητα που δεν τη συναντάμε σε κανένα άλλο μέσο επικοινωνίας (τουλάχιστον όχι ακόμη): είναι ταυτόχρονα ιδιωτικό και δημόσιο, μαζικό και διαπροσωπικό.

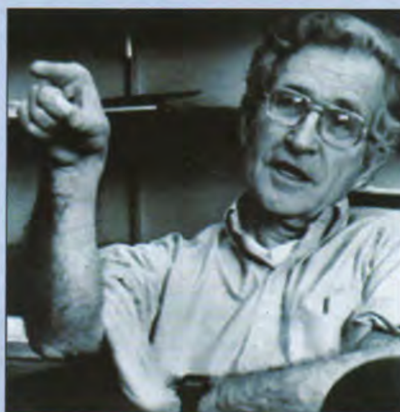
Τι εννοώ με αυτό; Ας πάρουμε τα παραδείγματα της τηλεόρασης και του τηλεφώνου, δύο εξαιρετικά οικεία μέσα επικοινωνίας. Οσον αφορά στην τηλεόραση, η μαζική επικοινωνία είναι μονόδρομη και με συγκεκριμένους κανόνες. Τα κανάλια εκπέμπουν ένα πρόγραμμα και εμείς το λαμβάνουμε στους δέκτες μας. Η μόνη επιλογή μας είναι αν θα δούμε αυτό το κανάλι ή το άλλο ή αν, τελικά, θα κλείσουμε τη συσκευή. Δεν έχουμε κανέναν λόγο πάνω στο πρόγραμμα που εκπέμπεται και δεν μπορούμε να αντιδράσουμε σε αυτό που βλέπουμε, παρά μόνο παίρνοντας τηλέφωνο (κάτι που δεν λέει τίποτε στους καναλάρχες).

Από την άλλη πλευρά, το τηλέφωνο είναι ένα κατεξοχήν μέσο διαπροσωπικής επικοινωνίας. Δύο άνθρωποι συνομιλούν και αυτά που λένε είναι προσωπικά και απόρρητα (τις περισσότερες φορές, τουλάχιστον!). Η επικοινωνία είναι αμφίδρομη, αλλά και περιορισμένη.

Το Internet, από την άλλη, συνδυάζει και τη μαζική επικοινωνία (World Wide Web, newsgroups) και τη διαπροσωπική (e-mail, IRC), ενώ τα όρια μεταξύ των δύο αυτών μορφών επικοινωνίας δεν είναι εντελώς ευδιάκριτα. Το IRC, για παράδειγμα, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως μέσο τόσο διαπροσωπικής επικοινωνίας όσο και μαζικής, αφού μπορεί κανείς να απευθύνεται μόνο σε έναν ή σε δεκάδες άλλους χρήστες (φτάνει να βρίσκονται εκείνη τη στιγμή στο ίδιο κανάλι). Η επικοινωνία δεν είναι καθόλου μονόδρομη,

ΠΟΙΟΣ ΕΙΝΑΙ Ο NOAM CHOMSKY

Ο Noam Chomsky είναι ένας από τους σπουδαιότερους εν ζωή διανοητές στον κόσμο, σήμερα. καθηγητής Γλωσσολογίας στο Πανεπιστήμιο ΜΙΤ. Εχει εκδώσει πάνω από 30 βιβλία πολιτικού περιεχομένου, στα οποία ασκεί κριτική σε ποικίλες εκφάνσεις της αμερικανικής πολιτικής και κουλτούρας, όπως οι άμεσες ή έμμεσες επεμβάσεις της αμερικανικής εξωτερικής πολιτικής σε διάφορα μέρη του πλανήτη (όπως στην Κολομβία ή το Ανατολικό Τιμόρ), η αμερικανική οικονομική πολιτική και η προπαγάνδα που ασκείται από τα μεγάλα δημοσιογραφικά συγκροτήματα. Η θεωρητική και πολιτική δράση του Chomsky μπορεί να χαρακτηριστεί έντονα ριζοσπαστική και επαναστατική έναντι του κατεστημένου, γεγονός που τον έχει θέσει συχνά στο περιθώριο. Για περισσότερα, δείτε στη διεύθυνση: http://www.zmag.org/ chomsky



αφού ο χρήστης μπορεί να καθορίσει ο ίδιος το "πρόγραμμα" που "βλέπει", συρράπτοντας πληροφορίες, κείμενα και εικόνες από διάφορες πηγές (Web sites, mailing lists, newsgroups κ.λπ.).

Η διπλή αυτή φύση του Internet είναι πολύ σπουδαία και είναι ενταγμένη στη γενικότερη φιλοσοφία του Z-net. Αντί να είναι ένα site που διαθέτει κάποια hypertext κείμενα για ανάγνωση και τίποτε άλλο, το Z-net προσπαθεί αφ' ενός να λειτουργήσει ως μία μικρή ομάδα -μία μικρογραφία της κοινωνίας- με στόχο να εισαγάγει το κοινό στο παιχνίδι της επικοινωνίας και αφ' ετέρου να αναπτύξει δεσμούς επαφής και ανταλλαγής απόψεων μεταξύ όλων όσοι το χρησιμοποιούν τακτικά.

Με αυτόν τον τρόπο επιτυγχάνονται δύο πολύ σπουδαίοι σκοποί:

α) αναπτύσσεται μία επικοινωνία μεταξύ ανθρώπων σε όλον τον κόσμο, οι οποίοι μπορούν να ανταλλάξουν όχι μόνο απόψεις, αλλά και πραγματικές εμπειρίες και

β) δημιουργούνται οι συνθήκες για μία συνακόλουθη μετάφραση της επικοινωνίας αυτής σε συντονισμένη δράση, στον πραγματικό κόσμο.

Για παράδειγμα, μέσω του site προπαγανδίζεται η μεγάλη συγκέντρωση ακτιβιστών και κοινωνικών ομάδων από όλη την Ευρώπη στην Πράγα, στην ετήσια συνάντηση της Παγκόσμιας Τράπεζας και του Διεθνούς Νομισματικού Ταμείου, που θα γίνει μεταξύ 25 και 28 Σεπτεμβρίου. Η συγκέντρωση αυτή είναι μία μεγάλη διαδήλωση εργαζομένων και ακτιβιστών της Ευρώπης, οι οποίοι αντιδρούν στις επιπτώσεις



της παγκοσμιοποίησης της οικονομίας και της ολοένα αυξανόμενης φτώχιας και αθλιότητας που μαστίζει τις σύγχρονες δυτικές χώρες. Μέσω του υλικού που παρέχεται στο site, αλλά και της γενικότερης αλληλεπίδρασης των χρηστών του, μπορούν οι άνθρωποι να ενημερωθούν και οι δράσεις να συντονιστούν.

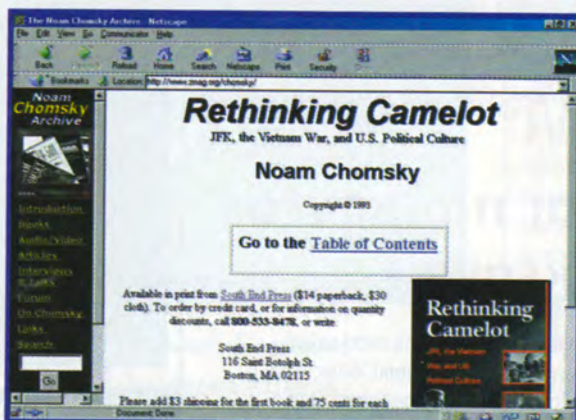
Η ανταλλαγή εμπειριών μαζί με την ανταλλαγή απόψεων είναι πολύ σημαντική για τη γενικότερη επικοινωνία μεταξύ των ανθρώπων. Μόνο αν γνωρίσουμε πραγματικά τον άλλο και μάθουμε για τις αληθινές συνθήκες διαβίωσής του, μπορούμε να έχουμε μία πιο ολοκληρωμένη και περιεκτική άποψη για τα τεκταινόμενα στον κόσμο. Οσοι έχουν πάει διακοπές σε κάποια χώρα με τουριστικό γκρουπ καταλαβαίνουν τι εννοώ: Στο Ακαπούλκο του Μεξικού και στο Ναϊρόμπι της Κένυα οι τουρίστες περνούν μερικές πανέμορφες ημέρες, σε μαγευτικές παραλίες, πολυτελή ξενοδοχεία και εντυπωσιακά τοπία. Περνούν πολύ όμορφα τις πέντε ή επτά ημέρες που μένουν εκεί. Ομως, δεν θα δουν ποτέ τις πόλεις από τσίγκο και μουσαμά των ιθαγενών του Μεξικού, ούτε και θα πάρουν "μυρωδιά" για την εξαθλίωση των μαύρων στην Κένυα, οι οποίοι ζητιανεύουν για ένα κομμάτι ψωμί. Παίρνω τις πιο ακραίες περιπτώσεις για να στηρίξω το επιχείρημά μου: ότι, δηλαδή, μόνο με την απροκατάληπτη γνώση των εμπειριών του άλλου μπορούμε να τον γνωρίσουμε έστω και λίγο. Και αυτό είναι κάτι που το Internet μπορεί να προωθήσει και να διευκολύνει σε μεγάλο βαθμό. Το Z-net φέρνει κοντά ανθρώπους που μοιράζονται παρόμοιες ανησυχίες και τους επιτρέπει να γνωριστούν και να

επικοινωνήσουν. Το ιδανικό θα ήταν όλοι αυτοί, αφού καταλάβουν ο ένας τον άλλον, να συμφωνήσουν πάνω σε κοινές στρατηγικές και μορφές δράσεις και να βγουν στους δρόμους για να διεκδικήσουν ένα καλύτερο και πιο όμορφο μέλλον. Αν και κάτι τέτοιο φαντάζει ακόμη μακρινή ουτοπία, εντούτοις φανερώνει έναν από τους τρόπους χρήσης του Internet που θα είχε αντίκτυπο στον πραγματικό κόσμο.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ 'Η ΣΚΟΥΠΙΔΙΑ;

Η "κοινωνία της πληροφορίας", οι "λεωφόροι των πληροφοριών" και άλλες τέτοιες εκφράσεις γέμιζαν και γεμίζουν τα ΜΜΕ και το λόγο διάφορων "ειδημόνων", "σχετικών ασχέτων" και τελευταία πολιτικών. Η αρχική αισιοδοξία γύρω από την ελευθερία των πληροφοριών και τη διακίνηση ιδεών και απόψεων έχει ήδη αρχίσει να καταλαγιάζει, αφού συνειδητοποιούνται όλα τα προβλήματα που η "ελευθερία" της πληροφορίας περιέχει.

Ο τεράστιος όγκος διακινούμενων πληροφοριών και η συνεχής ροή από εκατομμύρια πομπούς σε αντίστοιχα εκατομμύρια δέκτες καθιστά εξαιρετικά δύσκολη την προσπάθεια να ανακαλύψει κάποιος τις χρήσιμες ή ενδιαφέρουσες πληροφορίες, καθώς και τις πληροφορίες εκείνες που ανταποκρίνονται σε μία πραγματικότητα. Με τα προβλήματα ταυτοποίησης που παρουσιάζονται στον Web (δηλαδή, με τη γενικότερη ανασφάλεια και τη ρευστότητα που



επικρατεί όσον αφορά στην ταυτότητα κάποιου), δεν μπορείς να είσαι πάντα σίγουρος ότι ο καθένας είναι αυτός που ισχυρίζεται ότι "είναι". Εξάλλου, η αλήθεια μίας πληροφορίας (όπως και μίας είδησης) είναι δύσκολα εξακριβώσιμη, όταν δεν έχεις ιδία πείρα. Πολλές από τις πληροφορίες που διακινούνται στο Διαδίκτυο προέρχονται από ανώνυμες πηγές, επισφαλούς κύρους, ενώ στο ίδιο ποσοστό είναι και οι μη έγκυρες πληροφορίες, οι οποίες όμως είναι ικανές να επηρεάσουν τη συμπεριφορά των χρηστών, ακόμη και μέχρι το σημείο του πανικού.

Το Z-net είναι ξεχωριστό και ως προς αυτήν την πλευρά της τεχνολογίας του Internet. Σίγουρα οι πληροφορίες που περιλαμβάνει δεν είναι καθόλου "σκουπίδια", ακόμη και αν κάποιος διαφωνεί με τις αναλύσεις και τις απόψεις. Μπορεί, όμως, να αναγνωρίσει τη συνέπεια και τη σοβαρότητά τους, ενώ η προσπάθεια που καταβάλλουν οι συντελεστές του κόμβου για έγκυρη, άμεση και εναλλακτική πληροφόρηση είναι χαρακτηριστική.

Στο άρθρο αυτό προσπάθησα να δείξω σε πολύ αδρές γραμμές ορισμένους τρόπους χρήσης του Internet που ξεφεύγουν από τα συνηθισμένα και διαθέτουν μία κοινωνική προβληματική και μία προσπάθεια για πιο ουσιαστική επικοινωνία μεταξύ ανθρώπων που ανησυχούν. Είναι στο χέρι σας αν θα χρησιμοποιήσετε το Internet με έναν τρόπο που να ξεφεύγει από την πολυθρόνα (ή τον καναπέ) του σπιτιού σας και να προσανατολίζεται στη δράση. Ακόμη και αν το Z-net δεν σας ικανοποιήσει, είναι σίγουρο ότι κάτι αντίστοιχο θα βρείτε στο Δίκτυο, αρκεί να ψάχνετε για κάτι παραπάνω από κουβεντούλα στο IRC... PC

Φίλοι μου, γνωρίζω πολύ καλά πως πολλοί από εσάς δεν είστε αυτό τον καιρό ιδιαίτερα στα... κέφια σας. Εναρξη σχολικής περιόδου, γαρ, και τα κεφάλια μέσα! Οπως και να 'χει, πάντως, η στήλη μας είναι και πάλι εδώ και ελπίζουμε να μη σας φαίνεται καθόλου, μα καθόλου, σαν ένα είδος "διδασκαλίας".

Ευρώπη: Ολο και πιο κοντά στον υπόγειο ωκεανό

Εχουμε επανειλημμένα γράψει για το δορυφόρο του Δία Ευρώπη και τις πολλές πιθανότητες που υπάρχουν να φιλοξενεί έναν ωκεανό κάτω από την επιφάνειά της. Νέα στοιχεία που ήρθαν πρόσφατα στο φως της δημοσιότητας ενισχύουν ακόμα περισσότερο αυτή την άποψη, η οποία τείνει να εξελιχθεί σε μία από τις πλέον ενδιαφέρουσες προκλήσεις που επιφυλάσσει η διαστημική έρευνα για τα αμέσως επόμενα χρόνια, αφού στον ωκεανό αυτό πιστεύεται πως κατοικούν έμβιοι (μικροβιακοί) οργανισμοί.

Σύμφωνα λοιπόν με τις τελευταίες μετρήσεις από το μαγνητόμετρο του Γαλιλέου, φαίνεται πως όχι μόνον υπάρχει μαγνητικός πόλος στην Ευρώπη, αλλά ο προσανατολισμός του αλλάζει κάθε 5,5 ώρες, κάτι που οι επιστήμονες θεωρούν ως άμεση συνέπεια της ύπαρξης ενός καλού αγωγού του ηλεκτρισμού, όπως είναι ο ωκεανός που προαναφέραμε. Οπως δήλωσε η καθηγήτρια Margaret Kivelson του Πανεπιστημίου της Καλιφόρνια, ο ωκεανός αυτός θα πρέπει να φτάνει σε βάθος τα 7 χιλιόμετρα και να βρίσκεται από 0,8 έως 10 χιλιόμετρα (ανάλογα με την περιοχή) κάτω από την παγωμένη επιφάνεια του δορυφόρου. Σημειωτέον πως μιλάμε πάντα για έναν ωκεανό παρεμφερή με αυτούς της Γης, δηλαδή με αλατισμένο νερό σε υγρή μορφή.

Περισσότερα θα μάθουμε από το διαστημόπλοιο Europa, που η NASA ετοιμάζει για εκτόξευση το 2003. Το Europa αναμένεται να χρησιμοποιήσει ειδικό ραντάρ που θα έχει τη δυνατότητα να μετρήσει την πυκνότητα του πάγου στο έδαφος της Ευρώπης και να αποκαλύψει αν υπάρχει νερό κάτω από αυτόν και σε ποιο βάθος. Ολα δείχνουν πως ένα από τα πιο συναρπαστικά σύγχρονα μυστήρια φτάνει ολοένα πιο κοντά στη λύση του. Θα είναι, άραγε, αυτή που περιμένουμε όλοι; Ιδωμεν...

Σύμφωνα με τις τελευταίες μετρήσεις από το μαγνητόμετρο του Γαλιλέου, φαίνεται πως όχι μόνον υπάρχει μαγνητικός πόλος στην Ευρώπη, αλλά ο προσανατολισμός του αλλάζει κάθε 5,5 ώρες.







Το δελφίνι... της σωτηρίας!

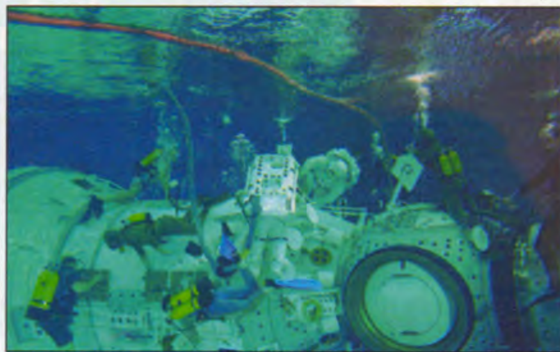
Πάρα πολλά έχουν ειπωθεί και γραφτεί για τα δελφίνια, τα πανέξυπνα αυτά θηλαστικά της θάλασσας, που συχνά αναπτύσσουν φιλικές σχέσεις με τους ανθρώπους. Ενα από αυτά έγινε πρόσφατα και... ήρωας, σώζοντας τη ζωή ενός μικρού παιδιού!

Τι συνέβη; Στις 28 Αυγούστου, ένα νεαρό αγόρι βρισκόταν μαζί με τον πατέρα του μέσα σε μία βάρκα στον κόλπο Μανφρεντόνια της Αδριατικής. Ξαφνικά, το παιδί έπεσε από τη βάρκα και η ζωή του απειλείτο άμεσα με πνιγμό, όταν ξαφνικά εμφανίστηκε σαν... από μηχανής θεός ένα δελφίνι, που κατάλαβε τι είχε συμβεί και έσπρωξε το παιδί προς τη βάρκα, ώστε ο πατέρας του στη συνέχεια να μπορέσει να το ανασύρει εύκολα μέσα σε αυτήν.

Ενα παιδί έπεσε από τη βάρκα του και η ζωή του απειλείτο άμεσα με πνιγμό, όταν ξαφνικά εμφανίστηκε σαν... από μηχανής θεός ένα δελφίνι, που κατάλαβε τι είχε συμβεί και έσπρωξε το παιδί προς τη βάρκα, ώστε ο πατέρας του στη συνέχεια να μπορέσει να το ανασύρει εύκολα μέσα σε αυτήν.

Το δελφίνι, που ονομάστηκε Filippo, εντοπίστηκε αργότερα από τηλεοπτικό συνεργείο πού το αναζητούσε στην περιοχή μαζί με το παιδί και τους γονείς του και, προς έκπληξη όλων, φαίνεται πως αναγνώρισε τον... προστατευόμενό του, ο οποίος αυτή τη φορά βρισκόταν ασφαλής μέσα στη βάρκα, αφού τον πλησίασε ξανά και τον άφησε να το χαϊδέψει. Στη συνέχεια εξαφανίστηκε στη θάλασσα, αφήνοντας τους πάντες έκθαμβους με τη νοημοσύνη αλλά και τα αισθήματά του. Αντε μετά να αποκαλέσεις ένα τέτοιο πλάσμα "ζώο"...

Νέα αποστολή για το Atlantis



Αναφερόμαστε, φυσικά, στο γνωστό διαστημικό λεωφορείο που, αν όλα πήγαν καλά (κάτι που δεν ήταν γνωστό όταν γράφονταν αυτές οι γραμμές), ξεκίνησε στις 8 Σεπτεμβρίου ακόμη ένα ταξίδι του με προορισμό τον υπό κατασκευή Διεθνή Διαστημικό Σταθμό. Στην, διάρκειας 1 1/2 εβδομάδων, αποστολή με κωδική ονομασία STS-106, το πλήρωμα του Atlantis θα εκτελέσει διάφορες εργασίες στο ρωσικό service module, το επονομαζόμενο Zvezda, ανάμεσα στις οποίες είναι και η εγκατάσταση σε αυτό... τουαλέτας, θα δοκιμάσει διάφορα όργανα πλοήγησης, θα αντικαταστήσει τις μπαταρίες σε ορισμένες συσκευές, θα μεταφέρει προμήθειες και νερό στο Σταθμό και θα πραγματοποιήσει έναν διαστημικό περίπατο για να συνδέσει μερικά καλώδια και να εγκαταστήσει ένα μαγνητόμετρο.

Για την εκτόξευση του Atlantis οι υπεύθυνοι του Kennedy Space Center είχαν στη διάθεσή τους το μικρότερο χρονικό διάστημα από ό,τι σε όλες τις προηγούμενες εκτοξεύσεις διαστημικών λεωφορείων, μόλις 2 1/2 λεπτά. Η μείωση του διαθέσιμου χρόνου για εκτόξευση (από τη στιγμή, δηλαδή, που θα ανάψουν οι

Το γνωστό διαστημικό λεωφορείο Atlantis ξεκίνησε στις 8 Σεπτεμβρίου ακόμη ένα ταξίδι του με προορισμό τον υπό κατασκευή Διεθνή Διαστημικό Σταθμό.

μηχανές και θα ξεκινήσει η αντίστροφη μέτρηση, μέχρι την απογείωση) θα διατηρηθεί και στις επόμενες αποστολές, επειδή, σύμφωνα με τη NASA, με τον τρόπο αυτό γίνεται εξοικονόμηση καυσίμων, ώστε το διαστημικό λεωφορείο να μπορεί να φτάσει εγκαίρως στον προορισμό του ακόμα κι αν παρουσιαστεί κάποια μηχανική δυσλειτουργία, που θα έχει ως αποτέλεσμα τη μεγαλύτερη από το αναμενόμενο κατανάλωση σε καύσιμα. Η επιστροφή του Atlantis προβλέπεται για τις 19 Σεπτεμβρίου.



Στα ίχνη της χαμένης φυλής

Μπορεί η Νικολούλη και ο Χαρδαβέλλας να κάνουν καλά τη δουλειά τους όταν πρόκειται να αναζητήσουν χαμένα εδώ και καιρό πρόσωπα, τι γίνεται όμως όταν μία ολόκληρη φυλή θεωρείται εξαφανισμένη και μάλιστα από τις αρχές του 20ού αιώνα; Δύσκολα τα πράγματα, θα πείτε, ευτυχώς όμως -ή... δυστυχώς για άλλους που έβαλαν

Πριν από μερικές ημέρες εμφανίστηκαν ξαφνικά 250 Naua, αφήνοντας το καταφύγιό τους όπου ζούσαν μακριά από τα βλέμματα του "πολιτισμένου" κόσμου, για να διαμαρτυρηθούν ενάντια στη δημιουργία ενός εθνικού πάρκου στη γη των προγόνων τους.

σκοτούρες στο κεφάλι τους, όπως θα δείτε στη συνέχεια- η φυλή των Naua, στην οποία αναφερόμαστε, δεν χρειάστηκε "άνωθεν παρεμβάσεις", αλλά... αποκαλύφθηκε μόνη της!

Τι εννοούμε με όλα αυτά; Η φυλή των Naua ζούσε στα δάση του Αμαζονίου στη Βραζιλία, τα ίχνη της όμως είχαν χαθεί από το 1906, όταν δημοσιεύθηκε για τελευταία φορά ένα άρθρο σχετικά με αυτήν σε τοπική εφημερίδα. Όλοι πίστευαν πως η φυλή είχε εκλείψει, όμως πριν από μερικές ημέρες εμφανίστηκαν ξαφνικά 250 Naua, αφήνοντας το καταφύγιό τους όπου ζούσαν μακριά από τα βλέμματα του "πολιτισμένου" κόσμου, για να διαμαρτυρηθούν ενάντια στη δημιουργία ενός εθνικού πάρκου στη γη των προγόνων τους. Αν το εθνικό πάρκο γίνει, όπως έχει προγραμματιστεί, η μόνιμη διαμονή ανθρώπων μέσα σε αυτό θα απαγορεύεται. Ετσι, οι αρμόδιοι βρίσκονται τώρα μπροστά στο δίλημμα να ματαιώσουν τη δημιουργία του πάρκου ή να βρουν μια νέα πατρίδα για τους Naua που θα ξεσπιτωθούν. Τι κακό κι αυτό να μη σε αφήνουν να ζήσεις ήσυχος και... απολίτιστος! Όλοι πρέπει, τέλος πάντων, να ενσωματωθούμε στις κοινωνικές δομές που ορισμένοι αποφασίζουν "πριν από μας για μας";



Ο πρώτος... διαστημικός τουρίστας!



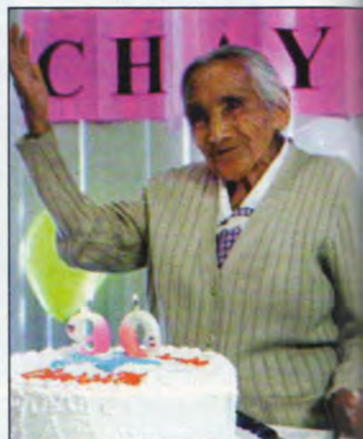
Η εμπορική εκμετάλλευση του διαστήματος ήταν κάτι που εδώ και καιρό μελετούν τόσο η NASA όσο και οι υπόλοιπες διαστημικές εταιρίες του πλανήτη. Εφτασε, λοιπόν, το πλήρωμα του χρόνου να υποδεχθούμε τον πρώτο τουρίστα που θα κάνει τις διακοπές του... έξω από τη Γη! Το όνομα αυτού Dennis Tito. Πρόκειται για έναν Αμερικανό πολυεκατομμυριούχο, ο οποίος θα περάσει μία ολόκληρη εβδομάδα στο ρωσικό διαστημικό σταθμό Mir! Με το αζημίωτο, εννοείται, αφού ο Dennis Tito θα πληρώσει από την τσέπη του το μεγαλύτερο μέρος του κόστους του ταξιδιού, που ανέρχεται στα 20 εκατομμύρια δολάρια. Το ταξίδι, φυσικά, δεν θα γίνει αποκλειστικά και μόνο γι' αυτόν, αφού μαζί του θα πετάξουν για τον Mir και δύο κοσμοναύτες, οι οποίοι θα παραμείνουν ως πλήρωμα στο σταθμό. Αυτό είναι που λένε το τερπνόν μετά του ωφελίμου...

Ο Dennis Tito προβλέπεται να μεταβεί στον Mir στα μέσα του 2001, ενώ έχει ήδη ενταχθεί σε ένα εξαντλητικό εκπαιδευτικό πρόγραμμα, αντίστοιχο με αυτό των Ρώσων κοσμοναυτών.

Ο Dennis Tito προβλέπεται να μεταβεί στον Mir στα μέσα του 2001, ενώ έχει ήδη ενταχθεί σε ένα εξαντλητικό εκπαιδευτικό πρόγραμμα, αντίστοιχο με αυτό των Ρώσων κοσμοναυτών. Το ενδιαφέρον για το ταξίδι του είναι μεγάλο, αφού, όπως καταλαβαίνετε, αν η αποστολή του πρώτου διαστημικού τουρίστα στεφθεί με απόλυτη επιτυχία, ανοίγει διάπλατα ο δρόμος για να μετατραπεί ο Mir σε... πραγματικό ξενοδοχείο και, συνάμα, σε χρυσωρυχείο από τα έσοδα που θα εισρεύσουν στα ταμεία της Ρωσικής Διαστημικής Εταιρίας! Τι λέτε, πάμε διάστημα;



Η σούπερ γιαγιά!



Από αθλητισμό πώς τα πάτε; Χμ... γιατί κάτι μου λέει πως πολλοί από εσάς ανατριχιάζετε μόνο και μόνο στην ιδέα ενός αγώνα δρόμου ή έστω μίας ώρας τζόκινγκ στο πάρκο. Να, λοιπόν, που μια γιαγιά βάζει τα γυαλιά σε αρκετούς νεότερους που έχουν συνηθίσει να παίρνουν το αυτοκίνητό τους ακόμα και για να μετακινηθούν ένα δύο τετράγωνα. Αναφερόμαστε στη Μεξικανή Rosario Iglesias, που πριν από μερικές ημέρες γιόρτασε τα 90ά γενέθλιά της. Η Rosario έχει ήδη κερδίσει αρκετά χρυσά μετάλλια σε αγώνες δρόμου βετεράνων και συνεχίζει ακάθεκτη τον αθλητισμό, αφού πρόσφατα συμμετείχε στους Διεθνείς Αγώνες Βετεράνων που έγιναν στον Καναδά, τερματίζοντας δεύτερη στα 200 μέτρα με χρόνο 1 λεπτό και 50 δευτερόλεπτα, και πρώτη στα 400 μέτρα, κόβοντας το νήμα σε 2 λεπτά και 46 δευτερόλεπτα.

Στόχος της σούπερ γιαγιάς, που μετρά 2 κόρες, 15 εγγόνια, 30 δισέγγονα και 15 τρισέγγονα, είναι να συμμετάσχει στην Ολυμπιάδα Βετεράνων που θα λάβει χώρα το 2001 στο Σίντνεϊ, κερδίζοντας ένα ακόμη μετάλλιο.

Στόχος της σούπερ γιαγιάς, που μετρά 2 κόρες, 15 εγγόνια, 30 δισέγγονα και 15 τρισέγγονα, είναι να συμμετάσχει στην Ολυμπιάδα Βετεράνων που θα λάβει χώρα το 2001 στο Σίντνεϊ, κερδίζοντας ένα ακόμη μετάλλιο, αυτή τη φορά στα 1.500 μέτρα. Εμείς τι άλλο να πούμε, πέρα από το ότι ευχόμαστε να μπορούμε έστω... να περπατάμε, αν ποτέ φτάσουμε στην ηλικία της!



Απολίθωμα-γίγας στο Κασμίρ

Το μεγαλύτερο προϊστορικό απολίθωμα ελέφαντα ανακαλύφθηκε στις 6 Σεπτεμβρίου στο ινδικό Κασμίρ. Το κρανίο του απολιθώματος ξεπερνά σε εμβαδόν τα 5 τετραγωνικά μέτρα, ενώ έχουν πλήρως διατηρηθεί οι άνω και κάτω σιαγόνες. Η ηλικία του απολιθώματος, που είναι το πρώτο που ανακαλύπτεται στην κοιλάδα των Ιμαλαΐων και ανήκει σε ελέφαντα, υπολογίζεται στα 50.000 χρόνια, ενώ περισσότερες λεπτομέρειες αναμένεται να ανακοινωθούν τις αμέσως προσεχείς ημέρες από το τμήμα Γεωλογίας και Γεωφυσικής του Πανεπιστημίου του Κασμίρ, το οποίο έχει αναλάβει τις σχετικές έρευνες. Το απολίθωμα βρέθηκε στο πλαίσιο ανασκαφών που πραγματοποιούνται στο Gallander, μερικά χιλιόμετρα νότια από τη Srinagar, τη θερινή πρωτεύουσα του Κασμίρ.



Οσοι πάντως από εσάς φοβούνται, επηρεασμένοι από το μέγεθος και την ηλικία του απολιθώματος, πως αυτό δεν ανήκε σε ελέφαντα αλλά στον Αντρέα Τσουρινάκη, ο οποίος ως γνωστόν επισκέφθηκε πρόσφατα την περιοχή, μπορούν να σταματήσουν να ανησυχούν: Οπως θα διαβάσετε και στη στήλη "Adventure SOS", ο Αντρέας επέστρεψε σώος και αβλαβής στα πάτρια εδάφη, κατά συνέπεια λοιπόν πρόκειται απλώς για ομοιότητα που δεν έχει καμιά σχέση με τον εκλεκτό μας συντάκτη...

Το μεγαλύτερο προϊστορικό απολίθωμα ελέφαντα ανακαλύφθηκε στις 6 Σεπτεμβρίου στο ινδικό Κασμίρ.



Μία "πεταλούδα" στο φακό του Hubble

Το περίφημο διαστημικό τηλεσκόπιο Hubble δεν παύει να μας εντυπωσιάζει συνεχώς με τις εκπληκτικές διαστημικές φωτογραφίες ουράνιων σωμάτων που μπαίνουν στο στόχαστρό του, αποκαλύπτοντάς μας τα πιο απόκρυφα μυστικά του σύμπαντος. Σε μία από τις τελευταίες φωτογραφίες του, το Hubble έγινε μάρτυρας μίας μοναδικής όσο και υπέροχης κοσμικής σκηνής: Το άστρο CRL 618, που παρουσιάζει αρκετές ομοιότητες με τον δικό μας Ηλιο, βρίσκεται στα τελευταία στάδια της ζωής του και,





χάνοντας το μεγαλύτερο μέρος της μάζας του, έχει ουσιαστικά μετατραπεί σε ένα "διαστημικό κουκούλι" από το οποίο θα παραχθεί ένα νεφέλωμα με σχήμα...

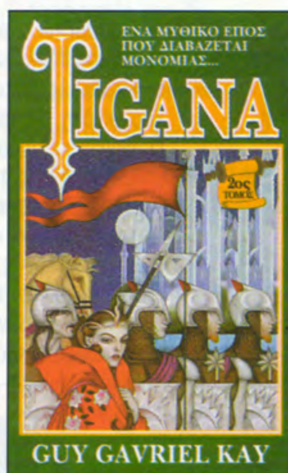
Σε μία από τις τελευταίες φωτογραφίες του, το Hubble έγινε μάρτυρας μίας μοναδικής όσο και υπέροχης κοσμικής σκηνής.

πεταλούδας! Το CRL 618 αλλάζει μάλιστα μορφή με τόσο γρήγορους ρυθμούς, ώστε οι επιστήμονες έχουν τη δυνατότητα να πραγματοποιήσουν απευθείας παρατηρήσεις για την "κοσμική μετάλλαξη" που υφίσταται στην περίοδο των τελευταίων 20 χρόνων. Χαρακτηριστικό είναι πως οι ταχύτητες με τις οποίες γίνονται παρόμοιες μεταλλάξεις άστρων έχουν μετρηθεί στο παρελθόν μέχρι και στα 700.000 χιλιόμετρα ανά ώρα! Πάντως, οι διαδικασίες της εξέλιξης ενός νεφελώματος δεν έχουν ακόμα εξηγηθεί από τους αστρονόμους στο σύνολό τους, ενώ το CRL 618 διευρύνει περισσότερο το μυστήριο, λόγω της παράξενης δομής του, που έρχεται σε αντίθεση με θεωρίες του παρελθόντος. Ποτέ άλλωστε δεν είναι εύκολο να καταλάβει κανείς τους μηχανισμούς κάτω από τους οποίους γεννιέται κάτι καινούριο στο σύμπαν...

MASTER O

Ο Guy Gavriel Kay γεννήθηκε και μεγάλωσε στον Καναδά. Εδώ και χρόνια ζει στο Τορόντο και εργάζεται ως συγγραφέας και παραγωγός στο CBC Radio. Είναι πτυχιούχος Νομικής από το Πανεπιστήμιο του Τορόντο. Για τη συγγραφή των έργων του ταξιδεύει συχνά σε ολόκληρο τον κόσμο. Οι εκδόσεις Anubis έχουν εκδώσει στα ελληνικά τα έργα του, τα οποία απολαμβάνουν μεγάλης επιτυχίας, καθώς ο συγγραφέας θεωρείται από τους λίγους στο είδος του.



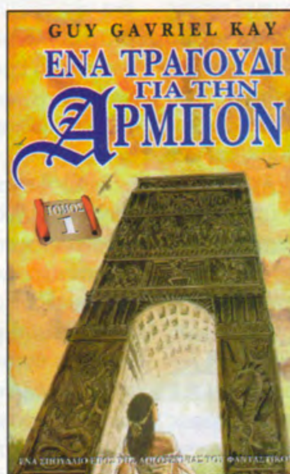


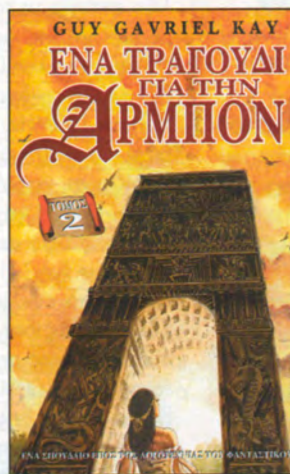
F FANTASY











Για να παραγγείλετε τα βιβλία, συμπληρώστε το κουπόνι στη σελίδα 163 του περιοδικού.

MAINBOARDS ΜΕ i815 CHIPSET

Διορθωτικές κινήσεις

Η Intel, μετά την αποτυχία του i820, βρέθηκε σε αρκετά δύσκολη θέση, καθώς δεν είχε καινούριο chipset για να κερδίσει την αγορά. Τη συγκεκριμένη αδυναμία εκμεταλλεύτηκε η VIA και χάρη στο Apollo Pro 133A κατάφερε να κατακτήσει μεγάλο μερίδιο της αγοράς, το οποίο αυξάνεται συνεχώς και τείνει να φτάσει στο 50%. Η Intel, για να μπορέσει να σταματήσει την προέλαση της VIA, αναγκάστηκε εκ των πραγμάτων να παρουσιάσει ένα νέο chipset, με το οποίο θα κατάφερνε να κερδίσει ξανά την αγορά. Ο λόγος για το i815, διάδοχο του άκρως επιτυχημένου 440BX, το οποίο χρησιμοποιείται ακόμα.

Του Δημήτρη Καρέτσου

dimcar@compulink.gr

Το i815 είναι ένα νέο chipset, το οποίο βασίζεται στην αρχιτεκτονική των hubs που χρησιμοποιεί η Intel στις τελευταίες υλοποιήσεις της. Σε μεγάλο βαθμό μοιράζεται στοιχεία με το i810 και το i820, ωστόσο αποτελεί ένα καινούριο chipset, το οποίο συμπεριλαμβάνει όλα τα νέα χαρακτηριστικά που θεωρούνται πια απαραίτητα. Μετά την αποτυχία του συνδυασμένου με Rambus μνήμη i820 η Intel επέστρεψε στην SDRAM μνήμη, η οποία εξασφαλίζει επιτυχία, με το i815 να λειτουργεί αμιγώς με SDRAM και, μάλιστα, να είναι το πρώτο chipset της Intel που υποστηρίζει μνήμες PC133. Σε συνδυασμό με την υποστήριξη για FSB στα 133MHz, το chipset διαθέτει από την αρχή πλεονέκτημα έναντι του 440BX και ισοφαρίζει σε χαρακτηριστικά το Apollo Pro 133A. Πρέπει να επισημάνουμε ότι υπάρχει δυνατότητα για ασύγχρονη λειτουργία μεταξύ FSB και μνήμης. Η ασύγχρονη λειτουργία δεν είναι τόσο ευέλικτη όπως στο Apollo Pro 133A, καθώς δεν έχει δυνατότητα για χρονισμό της μνήμης στα 133MHz όταν το FSB λειτουργεί στα 100MHz. Ωστόσο, ισχύει το ακριβώς αντίθετο, δηλαδή λειτουργία της μνήμης στα 100MHz με το FSB στα 133MHz. Στην περίπτωση που εγκατασταθεί ένας Celeron, η μνήμη λειτουργεί μόνο στα 100MHz, γεγονός που δίνει και αυξημένες επιδόσεις έναντι του 440BX.

Πέρα από την υποστήριξη μνήμης PC133, το chipset προσφέρει πλήρη υποστήριξη στο AGP 4x με fast writes, ενώ συγχρόνως διαθέτει ενσωματωμένο υποσύστημα γραφικών, το οποίο είναι ίδιο με αυτό που συναντάμε στο i810 chipset. Ωστόσο, δεν υπάρχει εγκατεστημένη μνήμη και χρησιμοποιείται μνήμη από αυτή του συστήματος. Υπάρχει, όμως, δυνατότητα για εγκατάσταση 4MB μνήμης σε μορφή κάρτας στην AGP θύρα. Η ποιότητα της εικόνας είναι μέτρια και δεν ενδείκνυται για μακρόχρονη χρήση. Η ταχύτητα που προσφέρει είναι πολύ χαμηλή, ειδικά σε τρισδιάστατα γραφικά. Γι' αυτό καλύτερα να προτιμηθεί οποιαδήποτε άλλη λύση για την κάρτα γραφικών, αν τα παιχνίδια είναι ένας σημαντικός παράγοντας.

Το i815 κυκλοφορεί σε δύο εκδόσεις: το απλό i815, που διαθέτει το ICH που συναντάμε στο i810 και προσφέρει υποστήριξη Ultra ATA 66 και AMR, και το i815e, που χρησιμοποιεί το νέο ICH 2, το οποίο δίνει δυνατότητα Ultra ATA 100 και CNR. Το Ultra ATA 100 είναι ένα νέο πρότυπο που αυξάνει τη διαμεταγωγή στα 100MB/sec, και για να επιτευχθεί το νούμερο αυτό χρειάζεται συμβατός σκληρός δίσκος. Στην πράξη, όπως συνέβη με το Ultra ATA 66, οι διαφορές στην απόδοση είναι πολύ μικρές.

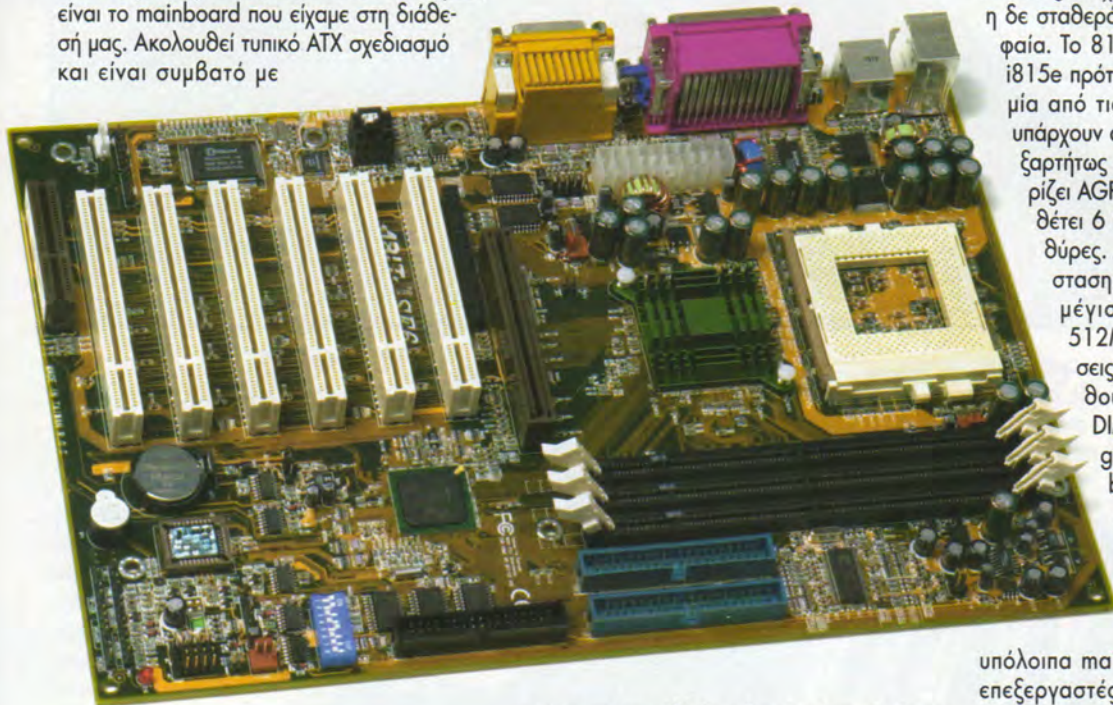
Το CNR είναι μία νέα θύρα, η οποία αντικαθιστά το AMR και έχει σαφώς περισσότερες πιθανότητες επιτυχίας. Στη θύρα αυτή θα είναι δυνατόν να εγκατασταθεί ειδική κάρτα δικτύου χαμηλού κόστους, η οποία μάλιστα θα είναι συμβατή με το πρότυπο Home PNA. Το πρότυπο αυτό επιτρέπει τη δικτύωση υπολογιστών χρησιμοποιώντας το καλώδιο της τηλεφωνικής γραμμής σε έναν χώρο. Σε γενικές γραμμές, αυτά είναι τα νέα στοιχεία που προσφέρει το i815, το οποίο δείχνει σύγχρονο και απευθύνεται σε όλο το κοινό. Στη συνέχεια, θα διαβάσετε για τα πρώτα mainboards που είχαμε στα χέρια μας και χρησιμοποιούν το i815e.

ABIT SE6

Η Abit είναι μία από τις γνωστότερες εταιρίες κατασκευής mainboards. Βασικό χαρακτηριστικό των προϊόντων της είναι οι υψηλές δυνατότητες για overclocking. Είναι χαρακτηριστικό ότι όλα τα μοντέλα της εταιρίας που είναι βασισμένα στο 440BX σημείωσαν εκπληκτική επιτυχία μεταξύ των χρηστών με απαιτήσεις για overclocking. Η εταιρία είναι από τις πρώτες που παρουσίασαν main-

boards βασισμένα στο νέο chipset της Intel, καθώς οι σχέσεις της με την εταιρία ήταν ανέκαθεν ιδιαίτερα στενές.

Η Abit παρουσίασε ταυτόχρονα δύο μοντέλα, το SL6 και το SE6. Το SE6, κορυφαίο μοντέλο αφού εκμεταλλεύεται το i815e chipset, είναι το mainboard που είχαμε στη διάθεσή μας. Ακολουθεί τυπικό ATX σχεδιασμό και είναι συμβατό με



επεξεργαστές σε PGA μορφή, δηλαδή δέχεται όλους του Celeron και Pentium III επεξεργαστές σε socet μορφή. Διαθέτει μία AGP θύρα, καθώς επίσης 6 PCI και μία CNR θύρα. Πρέπει επίσης να αναφέρουμε ότι στο mainboard υπάρχει ειδική θύρα μέσω της οποίας είναι δυνατόν να τοποθετηθεί TV-out, το οποίο θα συνεργάζεται με την on-board κάρτα γραφικών. Ετσι, για όσους χρήστες αποφασίσουν να μείνουν με την υπάρχουσα λύση για την απεικόνιση των γραφικών, είναι πιθανή η απεικόνιση σε τηλεόραση.

Οι θέσεις για τοποθέτηση μνήμης είναι τρεις. Το mainboard δέχεται PC100 και PC133 SDRAM μνήμες, με συνολικό μέγεθος όχι περισσότερο από 512MB. Το ποσό αυτό είναι μικρό και δεν οφείλεται στην ίδια την Abit αλλά στην Intel. Η εταιρία αποφάσισε να προσφέρει υποστήριξη μόνο για τόση μνήμη, προκειμένου να μη γίνει το i815 ανταγωνιστικό του i820. Στο πίσω μέρος το mainboard διαθέτει τις θύρες που συναντάμε σε κάθε μοντέλο το οποίο τηρεί το πρότυπο ATX. Πρέπει, ωστόσο, να σημειώσουμε ότι λόγω της ύπαρξης εξόδου VGA, υπάρχει μόνο μία σειριακή θύρα. Η δεύτερη μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο εφόσον συνδεθεί το απαραίτητο καλώδιο στην αντίστοιχη έξοδο που βρίσκεται επάνω στην πλακέτα. Δυστυχώς, το πακέτο δεν διαθέτει το καλώδιο αυτό και έτσι ο χρήστης, αν χρησιμοποιεί δύο σειριακές θύρες, είναι υποχρεωμένος να καταφύγει στην αγορά του απαραίτητου καλωδίου. Οι δύο USB θύρες που συναντάμε στο πίσω μέρος πλαισιώνονται από δύο ακόμα, οι οποίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν μόνο εφόσον εγκατασταθεί το αντίστοιχο καλώδιο στα pin-outs του mainboard, το οποίο επίσης δεν περιλαμβάνεται.

Το BIOS του SE6 είναι πλήρες. Οπως όλα τα μοντέλα της εταιρίας, έτσι και αυτό επιτρέπει την αλλαγή του FSB αλλά και της τάσης λειτουργίας του επεξεργαστή μέσω του Soft-Menu II. Υπάρχουν αρκετά διαφορετικά FSB, τα περισσότερα όμως από τα οποία περιορίζονται σε συχνότητες μέχρι 133MHz. Η ικανότητα του mainboard για overclocking είναι αρκετά ικανοποιητική. Σε γενικές γραμμές, ο εκπρόσωπος της Abit είναι μία πολύ καλή λύση που -αν και δεν προσφέρει κάτι το ξεχωριστό- ικανοποιεί τους περισσότερους χρήστες.



MSI 815E PRO

Η MSI είναι μία από τις μεγαλύτερες εταιρίες κατασκευής mainboard, ενώ αυτή τη στιγμή είναι δεύτερη σε πωλήσεις παγκοσμίως, ελάχιστα πίσω από την Asus. Τα προϊόντα της συνδυάζουν χαμηλή τιμή και υψηλή απόδοση, η δε σταθερότητα που παρέχουν είναι κορυφαία. Το 815e Pro είναι η βασισμένη στο i815e πρόταση της εταιρίας. Πρόκειται για μία από τις πιο άρτιες υλοποιήσεις που υπάρχουν αυτή τη στιγμή στην αγορά, ανεξαρτήτως chipset. Το mainboard υποστηρίζει AGP 4x και Ultra ATA 100, ενώ διαθέτει 6 PCI, 1 AGP, 1 CNR και 4DIMM θύρες. Αν και οι θύρες για την εγκατάσταση της μνήμης είναι τέσσερις, το μέγιστο ποσό μνήμης παραμένει 512MB. Σε αυτές τις τέσσερις θέσεις μνήμης μπορούν να τοποθετηθούν DIMMs των 6 banks. Κάθε DIMM module μπορεί να είναι single ή double-sided. Το mainboard μπορεί να δεχτεί μέχρι 512MB μνήμης σε τέσσερα modules, εκ των οποίων τα δύο πρέπει υποχρεωτικά να είναι single-sided.

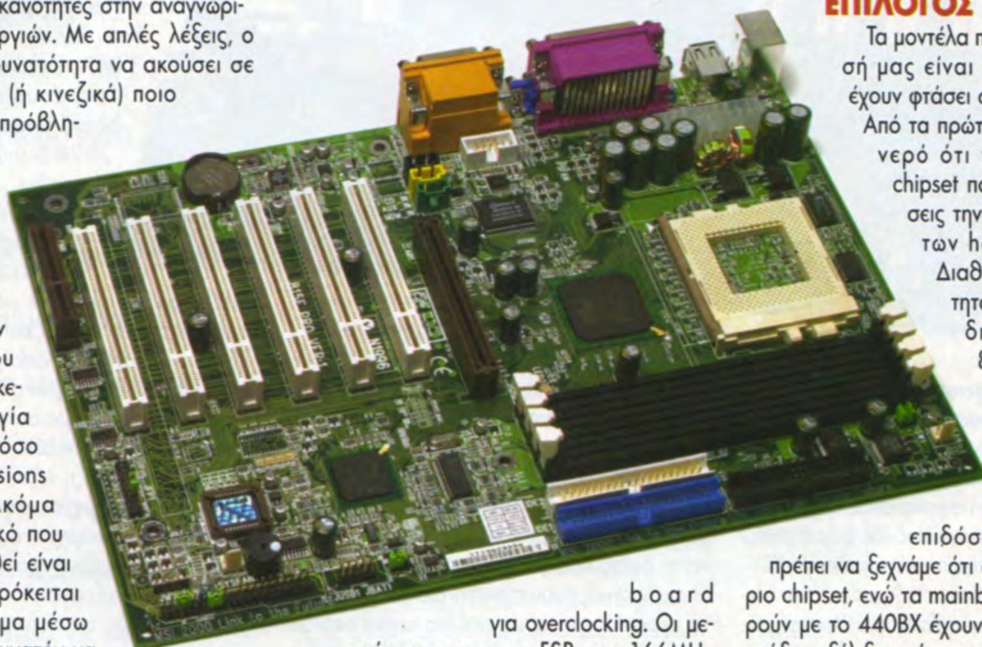
Το 815e Pro, όπως και τα υπόλοιπα mainboards με το i815, δέχεται επεξεργαστές σε socket μορφή. Λόγω του chipset υποστηρίζει επίσημα FSB και μνήμες στα 133MHz. Οι όροι ασύγχρονης λειτουργίας είναι οι ίδιοι με αυτούς που συναντάμε στο μοντέλο της Abit. Οπως και στο SE6, υπάρχει υποστήριξη AC97 codec για παραγωγή ήχου. Δυστυχώς, σε καμία από τις δύο υλοποιήσεις δεν υπάρχει τοποθετημένο chipset και έτσι η παραγωγή ήχου συνεπάγεται υψηλή χρήση του επεξεργαστή. Για τον απαιτητικό χρήστη, η λύση του software ήχου σαφώς δεν ικανοποιεί ούτε σε ποιότητα ούτε και σε απόδοση.

Το συγκεκριμένο μοντέλο διαθέτει ικανοποιητικό αριθμό καινοτόμων χαρακτηριστικών, τα οποία βοηθούν το χρήστη σε αρκετές λειτουργίες. Πάνω στην πλακέτα συναντάμε 4 LEDs. Τα φωτάκια αυτά αντιπροσωπεύουν την τεχνολογία D-LED της Micro Star, την οποία έχουμε συναντήσει και σε άλλα μοντέλα της. Χάρη σε αυτή ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να καταλάβει τι πρόβλημα έχει ο υπολογιστής, ανάλογα με το συνδυασμό χρωμάτων των LEDs. Το καθένα από τα LEDs μπορεί να είναι κόκκινο ή πράσινο και έτσι υπάρχουν συνολικά 16 συνδυασμοί. Κάθε συνδυασμός επεξηγείται στο εγχειρίδιο χρήσης, το οποίο είναι τόσο κατατοπιστικό που σε περίπτωση που ο χρήστης αντιμετωπίσει πρόβλημα, μπορεί να βρει μόνος του την πηγή του. Πέρα από το D-LED, το 815e Pro ενσωματώνει μία νέα πατέντα της εταιρίας, τη Smart D-LED, η οποία προ-

ΠΙΝΑΚΑΣ ΤΕΧΝΙΚΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΩΝ

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ	ABIT	MSI
Μοντέλο	SE6	815e Pro
Chipset	i815e	i815e
Μορφή επεξεργαστή	Socket 370	Socket 370
Αριθμός θυρών επέκτασης (AGP/PCI/CNR)	1/6/1 (AGP/PCI/CNR)	1/6/1 (AGP/PCI/CNR)
Αριθμός USB	2+2	2+2
Επιπλέον χαρακτηριστικά	-	D-LED, Fuzzy Logic, e-Flash
Διάθεση	Altec	Altec
Τηλέφωνο	8204100	8204100
Τιμή	70.500 δρχ (+18% ΦΠΑ)	58.000 δρχ (+18% ΦΠΑ)

σθέτει φωνητικές ικανότητες στην αναγνώριση των δυσλειτουργιών. Με απλές λέξεις, ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να ακούσει σε άπταιστα αγγλικά (ή κινεζικά) ποιο ακριβώς είναι το πρόβλημα. Σαφέστατα, η κίνηση αυτή είναι ιδιαίτερα αξιόλογη και διευκολύνει πολύ τον τελικό χρήστη. Δυστυχώς, στην πρώτη έκδοση του mainboard, η συγκεκριμένη λειτουργία δεν υπάρχει, ωστόσο στα επόμενα revisions θα προστεθεί. Ακόμα ένα χαρακτηριστικό που αξίζει να αναφερθεί είναι το Fuzzy Logic. Πρόκειται για ένα πρόγραμμα μέσω του οποίου είναι δυνατόν να γίνει overclocking μέσα από τα Windows. Επίσης, ο χρήστης μπορεί να αφήσει το πρόγραμμα να επιλέξει αυτό τη βέλτιστη συχνότητα λειτουργίας, η οποία δεν επηρεάζει τη σταθερότητα του συστήματος. Το mainboard υποστηρίζεται από τη δεύτερη έκδοσή του. Πρέπει να σημειώσουμε ότι το mainboard διαθέτει ικανότητα για αλλαγή του FSB ανά 1MHz από τα 66 έως τα 166MHz. Το γεγονός αυτό χαρακτηρίζεται ως μία άριστη λύση για όσους αναζητούν ένα καλό mainboard για overclocking. Οι μετρήσεις μας με το FSB στα 166MHz έδειξαν ότι το κέρδος του χρήστη σε απόδοση είναι ιδιαίτερα υψηλό.



Τελευταίο σημαντικό στοιχείο είναι η δυνατότητα για αναβάθμιση του BIOS μέσα από τα Windows, και μάλιστα χρησιμοποιώντας το Internet. Εφόσον φορτωθεί το απαραίτητο πρόγραμμα, αυτό αναλαμβάνει αυτόματα να ψάξει στο Internet για πιθανή νέα έκδοση του BIOS και στη συνέχεια την κατεβάζει και την εγκαθιστά αυτόματα. Ετσι, λύνονται τα χέρια πολλών χρηστών και η αναβάθμιση γίνεται παιχνιδάκι.

Αρχικά το mainboard είχε κάποια προβλήματα σταθερότητας, τα οποία είχαν ως πηγή τις μνήμες. Ωστόσο, χρησιμοποιώντας την τελευταία έκδοση του BIOS, τα προβλήματα αυτά εξαλείφθηκαν και αυτή τη στιγμή το μοντέλο της MSI αποτελεί μία άριστη αγορά για όλους τους χρήστες.

MSI 815e Pro



ΥΠΕΡ
- Ρύθμιση FSB ανά 1MHz
- Fuzzy Logic 2
- D-LED/Smart D-LED
- e-Flash

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Τα μοντέλα που είχαμε στη διάθεσή μας είναι από τα πρώτα που έχουν φτάσει στην ελληνική αγορά. Από τα πρώτα δείγματα είναι φανερό ότι το i815 είναι ένα chipset που διεκδικεί με αξιώσεις την κορυφή στην αγορά των home υπολογιστών. Διαθέτει όλα τα απαραίτητα χαρακτηριστικά, ειδικά στην έκδοση 815e, ενώ οι επιδόσεις του είναι ικανοποιητικές. Αν και προς το παρόν δεν καταφέρνει να φτάσει σε επιδόσεις το 440BX, δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι είναι ένα ολοκαίνουριο chipset, ενώ τα mainboards που κυκλοφορούν με το 440BX έχουν περάσει από πολλά στάδια εξέλιξης μέχρι να φτάσουν στο κορυφαίο επίπεδο που βρίσκονται τώρα. Μάλιστα, πρόσφατα έγινε γνωστό ότι το i815 θα έχει κορυφαίες επιδόσεις όταν συνδυαστεί με τα επερχόμενα DirectX 8 και τα Windows Millennium. Προς το παρόν, πλεονεκτεί σε χαρακτηριστικά, ενώ όταν χρησιμοποιηθεί με FSB και μνήμες στα 133MHz είναι αρκετά γρήγορο.

Μεταξύ των δύο παραπάνω μοντέλων, πρώτο κατά την εκτίμηση του γράφοντος έρχεται το μοντέλο της MSI. Η απόδοση των δύο προϊόντων είναι ισάξια, ωστόσο σε θέμα χαρακτηριστικών σαφέστατα υπερτερεί το MSI. Ακόμα και στο overclocking είναι ανώτερο, αφού προσφέρει δυνατότητα για ρύθμιση του FSB ανά 1MHz από τα 66-166MHz. Πάντως, και τα δύο αποτελούν άριστες αγορές και από εκεί και πέρα σημασία έχει τι ακριβώς αναζητά κάθε χρήστης. PC

ECTS 2000



Από τις 3 έως και τις 5 Σεπτεμβρίου η Αγγλία χόρεψε στο ρυθμό του πιο μεγάλου gaming event της Ευρώπης. Το "PC Master" σας μεταφέρει στο προσκήνιο, αλλά και στα παρασκήνια της έκθεσης ECTS 2000 που έγινε στο Λονδίνο, μέσω των ζουμερών πληροφοριών με τις οποίες μας τροφοδότησαν οι συνεργάτες μας.











του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr

Άντε να ολοκληρώσεις το αφιέρωμα στο μεγαλύτερο ευρωπαϊκό γεγονός της χρονιάς που αφορά στον κόσμο των παιχνιδιών για υπολογιστές μέσα σε δύο ημέρες. Οταν μάλιστα πρόκειται για μία έκθεση στην οποία "παρήλασαν" περισσότεροι από 21.000 επισκέπτες και περίπου 250 εκθέτες από όλον τον κόσμο (συμπεριλαμβανομένης και της Ελλάδας), το πράγμα γίνεται ακόμη πιο δύσκολο. Με πιστότερο σύντροφο το... φλιτζάνι του καφέ και με μοναδική εναλλακτική λύση το μαστίγιο του αρχισυντάκτη, μαζέψαμε τα highlights της ECTS 2000 από τις άπειρες πληροφορίες που μας έστειλαν οι απεσταλμένοι μας στην Αγγλία και σας τα μεταφέρουμε.

ΤΑ ΑΣΤΕΡΙΑ ΤΗΣ INTERPLAY

Η Interplay έχει την τύχη να συνεργάζεται με μερικές από τις καλύτερες ομάδες σχεδιασμού παιχνιδιών σε παγκόσμιο επίπεδο. Από τη μία η Black Isle Studios και η Bioware, με τη βραβευμένη σειρά παιχνιδιών βασισμένη στους κανόνες του pen & paper παιχνιδιού ρόλων AD&D, όπου περιλαμβάνονται τα Baldur's Gate, Planescape: Torment και Icewind Dale. Από την άλλη η Shiny, με τα MDK2 και Messiah. Προσθέτουμε την αποκλειστικότητα στη μεταφορά

του κόσμου του Star Trek στους υπολογιστές και έχουμε το τρίπτυχο της επιτυχίας. Την καλύτερη απόδειξη των γραφομένων, πέρα από την εμπορική επιτυχία των τίτλων, αποτελεί το βραβείο που απέσπασε από τους επισκέπτες της ECTS το Sacrifice, ένα παιχνίδι RTS της Shiny, που πρόκειται να κυκλοφορήσει τον προσεχή χειμώνα.

Ας δούμε όμως αναλυτικά την παρουσία της Interplay στην έκθεση.

SACRIFICE

Ο μεγάλος νικητής της ECTS. Η Shiny μας έχει συνηθίσει σε πρωτοποριακά προϊόντα και το Sacrifice, το οποίο συνδυάζει στοιχεία RPG, RTS και action, δεν ξεφεύγει από τον κανόνα. Η υπόθεση εξελίσσεται σε μία εναλλακτική διάσταση, όπου ο ήρωας, ένας δυνατός μάγος, προσπαθεί να κατευνάσει έναν από τους πέντε θεούς του κόσμου. Ορδές απόκοσμων όντων (55 διαφορετικά είδη στο σύνολο), αλλά και τα στοιχεία της φύσης συμμαχούν εναντίον του. Μοναδικό όπλο του τα περίτεχνα και ιδιαίτερα



εντυπωσιακά spells. Κύριο βάρος έχει δοθεί στο θέαμα, όπου η απεικόνιση του περιβάλλοντος και τα εφέ των καιρικών φαινομένων και των spells κυριολεκτικά κόβουν την ανάσα. Επίσης, το παιχνίδι φτιάχτηκε με γνώμονα τη multiplayer εμπειρία, όπου έχει προσεχθεί ιδιαίτερα ο κώδικας, ώστε να μην παρατηρούνται ενοχλητικές καθυστερήσεις και "σπασίματα", όσοι παίκτες κι αν παίζουν. Αν μάλιστα βαρεθείτε τα έτοιμα σκηνικά, το παιχνίδι περιλαμβάνει και level editor για να δημιουργήσετε τα δικά σας. Μόνο από την περιγραφή καταλαβαίνει κανείς το λόγο για τον οποίο προκάλεσε το θαυμασμό στους επισκέπτες, οι οποίοι το ψήφισαν ως καλύτερο PC game της ECTS.

GIANTS: CITIZEN KABUTO

Ένα πρωτοποριακό παιχνίδι, η κυκλοφορία του οποίου έχει αναβληθεί ουκ ολίγες φορές. Το σενάριο βασίζεται στην αέναη μάχη μεταξύ των τριών μορφών ζωής που ζουν σε ένα σύμπλεγμα 25 νησιών σε κάποιον άγνωστο πλανήτη. Πάρτε το μέρος είτε του θηριώδους και μοναδικού Kabuto, ο οποίος βασίζεται στην ωμή δύναμή του και τον τεράστιο όγκο του, είτε των techno-maniacs Meccaryns, που πολεμούν με όπλο την τεχνολογία, είτε των κομψών



και αδύναμων Sea Reapers, οι οποίες όμως γίνονται πανίσχυρες μέσω του ελέγχου των στοιχείων της φύσης, και φάτε, κάψτε, πνίξτε, τσακίστε ή θάψτε τους αντιπάλους σας σε έναν αγώνα μέχρις εσχάτων. Πρόκειται για μία εκπληκτική οπτική πανδαισία χρωμάτων και δράσης, με λεπτομερειακά φωτορεαλιστικά -και σε μερικά σημεία ιδιαιτέρως "αποκαλυπτικά"- εφέ, που κερδίζει πολλούς πόντους από το εξαιρετικά εθιστικό multiplayer mode, όπου μέχρι και 8 παίκτες εμπλέκονται σε επικές μάχες μέσω Δικτύου.

Στην ECTS 2000 "παρήλασαν" περισσότεροι από 21.000 επισκέπτες και περίπου 250 εκθέτες από όλον τον κόσμο, συμπεριλαμβανομένης και της Ελλάδας.

BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN

Μάλλον η Interplay βρήκε την κότα με τα χρυσά αυγά. Η εκπληκτική μηχανή της Bioware, στην οποία "χτίστηκε" το πρώτο παιχνίδι της πολύ επιτυχημένης σειράς RPGs με βάση το AD&D, αποδείχθηκε περίφημη πλατφόρμα δη-



μιουργίας αλλεπάλληλων τίτλων εξίσου επιτυχημένων με τον αρχικό. Τώρα η Interplay επιστρέφει με το sequel του Baldur's Gate, που



Ο ειδικός απεσταλμένος του "PC Master" και ετεροθαλής αδελφός του αρχισυντάκτη. Το "κύρος" του ήταν τέτοιο, ώστε κανείς δεν αρνήθηκε να του παρέχει όποια πληροφορία κι αν ζήτησε...

συνεχίζει από το σημείο όπου τελείωσε η ιστορία του πρώτου μέρους. Στο Shadows of Amn θα περιπλανηθείτε στην περιοχή νοτίως της Sword Coast, στον μυθικό κόσμο των Forgotten Realms. Στις περιπέτειές σας θα συναντήσετε 15 NPCs, που θα σας ακολουθήσουν στα διάφορα quests, και θα χρησιμοποιήσετε τα 130 νέα spells (!), ενώ για τη δημιουργία του party σας περιλαμβάνονται 20 νέα kits και classes, που θα καλύψουν τις απαιτήσεις και των πλέον απαιτητικών. Η μηχανή των γραφικών έχει εμπλουτισθεί με νέα εφέ φωτοσκιάσεων, ενώ πλέον θα εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες των 3D καρτών γραφικών μέσω του προτύπου OpenGL.

Οσο για τους λάτρεις της σειράς Star Trek, η Interplay ετοιμάζει ακόμη δύο τίτλους για να τους ικανοποιήσει. Το **Star Trek: New World**, ένα 3D RTS στα πρότυπα του Ground Control, όπου τις θέσεις των μεγάλων διαστημόπλοιων παίρνουν οι επίγειες πολεμικές μηχανές στους κόσμους του Star Trek, πρόκειται να κυκλοφορήσει μέχρι το τέλος του φθινοπώρου. Ο δεύτερος τίτλος, που θα κυκλοφορήσει λίγο αργότερα, αποτελεί τη συνέχεια του **Starfleet Command**, με τον υπότιτλο **Empires at War**, όπου ως διοικητής του αστροστόλου θα συναντήσετε νέες φυλές και διαστημόπλοια.

HASBRO: Η ΑΝΟΔΟΣ ΤΟΥ ΗΓΕΜΟΝΑ!

Η Hasbro κινείται με θεαματικούς ρυθμούς στο χώρο των παιχνιδιών, καταπίνοντας κυριο-



λεκτικά στο πέρασμά της κάθε αντίπαλο. Μέσα σε λιγότερο από δύο χρόνια έφτασε στην κορυφή, απειλώντας πολύ ηχηρά ονόματα του χώρου. Ιδιαίτερα πληθωρική ήταν η παρουσία της στην ECTS, με τίτλους που θα αποτελέσουν hits για τη χρονιά που φεύγει, αλλά και για αυτήν που έρχεται.

B-17: The Mighty Eighth

Ισως το πιο αναμενόμενο flight sim με θέμα τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Το B-17 έχει ως επίκεντρο τα γνωστά σε όλους "ιπτάμενα φρούρια" της πολεμικής αεροπορίας των ΗΠΑ, τα οποία κυριολεκτικά ισοπέδωσαν τη Γερμανία, βομβαρδίζοντάς την ανηλεώς από το 1943 έως το τέλος του πολέμου. Εκτός του ότι μπορείτε να αναλάβετε το ρόλο οποιουδήποτε από το 10μελές πλήρωμα του βομβαρδιστικού, το B-17 διαθέτει 7 ακόμη μοντέλα μαχητικών που απευθύνονται σε εκείνους που βαριούνται τις μονότονες αποστολές των βομβαρδιστικών.



Το B-17 δεν είναι "ένα ακόμη flight sim". Οι σχεδιαστές του υπόσχονται ρεαλιστικά μοντέλα και για τα 8 αεροσκάφη, με υπολογισμούς για τα κινητά μέρη τους και τις ζημιές από τα πυρά του εχθρού, αναβαθμισμένη AI, στην οποία περιλαμβάνεται ακόμη και το ηθικό των πληρωμάτων, και ακριβή φωτορεαλιστικά τερέν και cockpits των αεροπλάνων. Με 10 training αποστολές και 25 tour of duty το B-17 θα κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον των παικτών για πολύ καιρό. Ηδη βλέπω τον Φουρνιστάκη να του τρέχουν τα σάλια...

X-COM Alliance

Η σειρά παιχνιδιών, που γράφτηκε στην ιστορία των strategies με χρυσά γράμματα και έγινε αιτία για χωρισμούς ζευγαριών και άπειρους καβγάδες μανάδων με τα παιδιά τους, αποκτά και νέο μέλος. Η αλήθεια είναι ότι το περιμένουμε εδώ και πολύ καιρό, αλλά όπως φαίνεται, τελικά, ολοκληρώθηκε.



Το X-COM Alliance προσπαθεί να συνδέσει τα στοιχεία στρατηγικής και technology research, που καθιέρωσαν τη σειρά X-COM, με το είδος των FPS παιχνιδιών. Τώρα πλέον η οπτική έχει γίνει πρώτου προσώπου και οι παίκτες θα βλέπουν κατά πρόσωπο τους γνωστούς από το X-COM: Enemy Unknown εξωγήινους, ώστε να συνειδητοποιήσουν τι σήμαινε το εκνευριστικό panic που πάθαιναν οι στρατιώτες στα δύο πρώτα μέλη της οικογένειας X-COM. Ο παίκτης έχει στη διάθεσή του μία ομάδα 4 ατόμων, η οποία διεισδύει στα διαστημόπλοια των εξωγήινων. Δεν υπάρχουν γύροι και οι αποφάσεις πρέπει να παίρνονται ταχύτατα γιατί δεν υπάρχει χρόνος για πολλές σκέψεις.

Simon the Sorcerer 3D

Αλλο ένα διάσημο -adventure αυτή τη φορά- παιχνίδι του παρελθόντος αποκτά και τρίτη διάσταση. Ο γκαφατζής Simon επανέρχεται δριμύτερος για τρίτη φορά, όταν η ψυχή του, που είχε κλαπεί από τον διαβολικό μάγο Sordid, ανασυνδέεται με το σώμα του στην οροφή ενός ναού των Αζτέκων! Με τη βοήθεια της νεραϊδονονάς του δραπετεύει από το ναό και ξαναρχίζει μία περιπέτεια πλήρη από παρόμοιες φαιδρές καταστάσεις. Τώρα πια οι περιβάλλοντες χώροι και οι άνω των 80 χαρακτήρες που θα συναντήσει ο Simon είναι εξ ολοκλήρου τρισδιάστατοι, ενώ ο δρόμος προς τον τερματισμό δεν είναι μοναδικός, με το σενάριο να εναλλάσσεται ανάλογα με τις επιλογές του παίκτη.



Στους άλλους τίτλους που παρουσίασε στο κοινό η Hasbro περιλαμβάνονται το Squad Leader και το Starship Troopers. Το μεν **Squad Leader** είναι ένα turn based παιχνίδι στρατηγικής σε επίπεδο ομάδας με θέμα τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, όπου αναλαμβάνετε να επιλέξετε τους κατάλληλους στρατιώτες από ένα σύνολο 300 για να φέρετε σε πέρας 3 campaigns, χρησιμοποιώντας πολυάριθμα μέσα, όπως στοιχεία πυροβολικού, άρματα και διάφορα οχήματα. Το **Starship Troopers** μεταφέρει την υπόθεση της ομώνυμης κινηματογραφικής ταινίας σε ένα 3D RTS με εντυπωσιακά γραφικά και ήχο.



Η ΑΝΕΛΕΗΤΗ TAKE 2

Η Take 2 σκοπεύει να μας βομβαρδίσει με μία "ομοβροντία" παιχνιδιών τους προσεχείς μήνες, το ένα καλύτερο από το άλλο. Μία γερή δόση από αυτό που περιμένει τους απανταχού gamers πήραμε στην ECTS. Παρακολουθήστε...

Max Payne

Η κυκλοφορία του Max Payne έχει ανακοινωθεί εδώ και έναν χρόνο, αλλά θα πρέπει οι οπαδοί των FPS παιχνιδιών να αναμείνουν περίπου ένα εξάμηνο τον ερχομό του στην αγορά. Πρόκειται για το εφιαλτικό ταξίδι ενός ανθρώπου στα ενδότερα του υποκόσμου, για να εκδικηθεί το χαμό των αγαπημένων του. Μία σκοτεινή ιστορία προδοσίας και διαφθοράς, η



οποία έχει όλα τα συστατικά για να γίνει επιτυχία. Η λεπτομέρεια της 3D engine είναι εκπληκτική, καθώς έχουν προσεχθεί ακόμη και οι εκφράσεις στα πρόσωπα των χαρακτήρων. Πέρα όμως από τον καθαρά action χαρακτήρα του Max Payne, το σενάριο απαιτεί αρκετό ψάξιμο και συλλογή πληροφοριών από τον ήρωα. Ενα χαρακτηριστικό για το οποίο ξεχωρίζει το παιχνίδι είναι η εμφάνιση των πιο εντυπωσιακών σκηνών σε slow motion, δίνοντας μία καθαρά κινηματογραφική χροιά, που το κάνει να μοιάζει με έργο δράσης του Κορεάτη μαιτρ του είδους John Woo.

ONI

"Ξύλο με το τσουβάλι" θα μπορούσε να είναι ο ελληνικός τίτλος αυτού του beat'em up παιχνιδιού που βασίζεται στο περιβάλλον των ιαπωνικών κόμιξ. Βρισκόμαστε στο έτος 2032 και η έμπειρη πράκτορας Konoko, της λεγόμενης Tech Crime Task Force, πρέπει να διεισδύσει στα ενδότερα μίας εταιρίας εγκλήματος, όπου θα ανακαλύψει ότι κατά την πορεία των ερευνών της οι έννοιες καλό και κακό αρχίζουν να χάνουν τη σημασία τους. Ποιος όμως νοιάζεται για σενάριο σε ένα παιχνίδι όπου το μόνο που πρέπει να κάνει είναι να εξολοθρεύει αντιπάλους, είτε με τα χέρια του είτε με τη χρήση μίας μακριάς λίστας όπλων που περιλαμβάνει από περίστροφα έως και ρουκετοβόλα; Ιδιαίτερη προσοχή έχει δοθεί στο AI των αντιπάλων,



οι οποίοι κινούνται βάσει σχεδίου και επιτίθενται συντονισμένοι κατά ομάδες. Επίσης, τα μοντέλα των χαρακτήρων είναι ιδιαίτερα λεπτομερή με περίπου 1.200 πολύγωνα να αποτελούν τον καθένα.

TROPICO

Ενα project που θα κυριαρχήσει στα strategies/simulators του επόμενου χρόνου. Βασίζεται στην πανέξυπνη ιδέα τού να αναλάβετε το ρόλο του δικτάτορα μίας "μπανανίας" της Λατινικής Αμερικής. Ακολουθήστε όποια τακτική θέλετε για να λύσετε τα χρόνια προβλήματα που μαστίζουν το φτωχό κράτος που διοικείτε. Οργανώστε το στρατό, φτιάξτε ξενοδοχεία, μπαρ και γενικά τουριστικές επιχειρήσεις, διοικήστε με σιδερένια γροθιά ή με δημοκρατική συνείδηση και, πάνω από όλα, καταθέστε τα χρήματα από τις κυβερνητικές απάτες σε ελβετικές τράπεζες! Κοινώς κάνετε αυτό που πρέπει να κάνει κάθε "σοβαρός" ηγέτης μίας κυβέρνησης/μαριονέτας. Το πρωτότυπο και διασκεδαστικό Tropico βασίζεται σε μία βελτιωμένη έκδοση της δοκιμασμένης 3D μηχανής του Railroad Tycoon 2 και αναμένεται στην αγορά τον Μάρτιο του 2001.

ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ

Το απόγευμα της Δευτέρας 4 Σεπτεμβρίου ανακοινώθηκαν οι νικητές του άτυπου διαγωνισμού, για τον οποίο ψήφισαν on-line 800 από τους επισκέπτες της φετινής ECTS. Ως "καλύτερα" της χρονιάς 2000 ψηφίστηκαν τα ακόλουθα προϊόντα:

ΚΑΛΥΤΕΡΟ PC HARDWARE Voodoo 5 5500 της 3dfx (βαστάει χρόνια η κολόνια... της 3dfx).

ΚΑΛΥΤΕΡΟ PC GAME Diablo II της Blizzard (κι ας μην ψήφισαν οι αναγνώστες του "PCM").

ΚΑΛΥΤΕΡΟ CONSOLE GAME Perfect Dark της Nintendo.

ΚΑΛΥΤΕΡΟ REFERENCE PROGRAM Encarta 2000 της Microsoft.

ΚΑΛΥΤΕΡΟ PC GAME του σόου εξελέγη το Sacrifice της Interplay.

Οι νικητές παρέλαβαν ένα αναμνηστικό βραβείο σε σχήμα αστεριού, που είναι και το σύμβολο της ECTS. Και του χρόνου!



THE BLAIR WITCH PROJECT(S)

Την ανέλπιστη εμπορική επιτυχία της ομώνυμης κινηματογραφικής ταινίας επιχειρεί να επαναλάβει η Take 2 με αυτήν την τριλογία, της οποίας η κυκλοφορία ξεκινάει στις αρχές του ερχόμενου μήνα και τελειώνει κατά τα Χριστούγεννα. Το βασισμένο στη μηχανή του Nocturne, Blair Witch Project, φιλοδοξεί να είναι το ίδιο



σκοτεινό και τρομακτικό με την ταινία, αλλά πάνω από όλα εθιστικό.

Στις υπόλοιπες παραγωγές της Take 2 βρίσκουμε τη δεύτερη συνέχεια του επιτυχημένου **Hidden & Dangerous**, το οποίο περιλαμβάνει πολλές αλλαγές, από τη μηχανή γραφικών μέχρι και το AI. Τώρα πια οι αποστολές αγγίζουν τον αριθμό 23, ενώ έχει προστεθεί η δυνατότητα εναλλακτικής χρήσης των όπλων (π.χ. αντί να σκοτώσετε τον αντίπαλο με το τουφέκι, μπορείτε να τον αναισθητοποιήσετε χτυπώντας τον με τον υποκόπανο). Επίσης, βρίσκουμε το



βασισμένο στη σκανδιναβική μυθολογία **Rune**, στο οποίο αναλαμβάνετε το ρόλο ενός πολεμιστή με το όνομα Ragnar. Αυτός μέσα από τις 25 συνολικά πίστες του παιχνιδιού θα προσπαθήσει να σώσει το λαό του, φτάνοντας ακόμη και στον άλλο κόσμο, στις πύλες της Valhalla. Το κατά 70/30 action/puzzle παιχνίδι είναι βασισμένο στην 3D engine του Unreal Tournament, περιλαμβάνει εκτενείς αναφορές στο σκληρό κόσμο των Vickings και διαθέτει λεπτομερέστατα μοντέλα χαρακτήρων και πολύ προσεγμένη AI, στα πρότυπα του Oni.

UBI SOFT: Η ΕΥΡΩΠΑΙΑ

Οι ευρωπαϊκές καταβολές της Ubi Soft, που πλέον είναι μία από τις μεγαλύτερες πολυεθνικές της βιομηχανίας των παιχνιδιών, είναι έκδη-

λες σε κάθε παραγωγή της. Πάντα είχε να προτείνει άψογα γραφικά και σωστά δουλεμένα σενάρια. Στην ECTS η παρουσία της υπήρξε ιδιαίτερα εντυπωσιακή, με αρκετούς νέους τίτλους.

PRO-RALLY 2001

Η απάντηση της Ubi Soft στο πολυαναμενόμενο Colin McRae Rally 2. Το παιχνίδι, που θα κυκλοφορήσει την ίδια εποχή με το sequel του άρχοντα των racing sims, περιλαμβάνει 15 αυτοκίνητα, με κύριο πρωταγωνιστή το Peugeot 206 WRC (δεν θέλω αντιρρήσεις, το καλύτερο



rally car της χρονιάς) και 24 πίστες από 12 χώρες, όλα με την επίσημη έγκριση της FIA. Τα ρεαλιστικά καιρικά φαινόμενα, το πλήθος των διαδρομών, αλλά και τα επίπεδα του gameplay, που ξεκινούν από το απλό arcade mode και φτάνουν στο απόλυτα ρεαλιστικό championship mode, στέλνουν ένα απειλητικό μήνυμα στην Codemasters, η οποία δεν παίζει πλέον μόνη της στο γήπεδο.



Εκτός του **Stupid Invaders,** για το οποίο εκτενέστερη παρουσίαση θα βρείτε στη στήλη "PC Spy", ιδιαίτερη αναφορά πρέπει να γίνει στο **Peacemakers**, ένα RTS παιχνίδι που όμως ξεφεύγει από τα συνηθισμένα, καθώς πέρα από τις συμβατικές μάχες ο παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει εναλλακτικές τακτικές και διπλωματία για την επίτευξη του στόχου του, όπως την εκμετάλλευση των media (οποιαδήποτε ομοιότητα μεταξύ ΝΑΤΟ και CNN είναι συμπτωματική). Ξεχώρισε επίσης το **Gold & Glory: The Road to El Dorado**, ένα adventure βασισμένο στην ομώνυμη ταινία της DreamWorks, το οποίο συνδυάζει υπέροχα σχεδιασμένα στο χέρι ingame γραφικά με movie clips που προσφέρουν τα μέγιστα στην υπόθεση, αλλά και στοιχεία από action/platform games, όπως τρέξιμο, άλματα, σύρσιμο και μάχες. Εντύπωση προκάλεσε και το **Dragon Riders: Chronicles of Pern**, ένα adventure/RPG που ίσως θυμίσει σε αρκετούς το Drakkan, αλλά δίνει περισσότερο βάρος στα puzzles, και πρόκειται να κυκλοφορήσει στο πρώτο τρίμηνο του 2001. Περίπου την ίδια εποχή η Ubi Soft θα κυκλοφορήσει και το sequel του **Capitalism**.

ΠΑΡΑΛΕΙΠΟΜΕΝΑ

Ας δούμε όμως μερικά ακόμη από τα παιχνίδια που ξεχώρισαν στην ECTS και που σίγουρα θα τραβήξουν το ενδιαφέρον των gamers.

ANARCHY ON LINE (FUNCOM)

Ίσως το πιο πολυσυζητημένο on-line παιχνίδι της εποχής. Τη στιγμή αυτή βρίσκεται στη δεύτερη beta έκδοσή του και, αν όλα πάνε καλά, δεν αποκλείεται να ξεκινήσει η κυκλοφορία του μέχρι το τέλος του χρόνου. Οι δικτυακοί παί-



κτες, που μπορεί να παίζουν έως και 50.000 ταυτοχρόνως, μεταφέρονται σε έναν πλανήτη του μακρινού μέλλοντος, ο οποίος μαστίζεται από εμφύλιο πόλεμο, και προσπαθούν να επιβιώσουν με μοναδικό όπλο τους τη μαγεία του μέλλοντος: τη νανοτεχνολογία.

POOL OF RADIANCE (SSI)

Η SSI μεταφέρει τους κανόνες της 3ης έκδοσης του D&D στους υπολογιστές, προτού καλά καλά αυτοί κυκλοφορήσουν στα βιβλιοπωλεία, με ένα παιχνίδι ομότιτλο του πρώτου της εξαιρετικής σειράς που κυκλοφόρησε η ίδια πριν από περίπου 15 χρόνια (Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds, Silver Blades κ.λπ.). Πλέον το Pool of Radiance του 2000 περιλαμβάνει πλήρες τρισδιάστατο περιβάλλον, τις καινούριες κλάσεις και τα τέρατα της νέας έκδοσης. Ο παίκτης μπορεί να συνθέσει το party του από 4 ή 6 χαρακτήρες, οι οποίοι φθάνουν έως το 16ο level, και να χρησιμοποιήσει πάνω από 100 spells.



DIABLO 2: THE LORD OF DESTRUCTION (BLIZZARD)

Εκμεταλλευόμενη την επιτυχία της η Blizzard, με το sequel του πιο διάσημου action/RPG όλων των εποχών, ολοκληρώνει το πρώτο add-on που πρόκειται να κυκλοφορήσει στα μέσα



του επόμενου χρόνου. Στην ECTS έγινε η πρώτη επίσημη επίδειξή του και οι επισκέπτες είδαν ιδίοις όμμασι τα νέα καλούδια που προσφέρει: δύο επιπλέον κλάσεις, assassin και druid, ακόμη ένα act, όπου θα αντιπαρατεθείτε με τα minions του Baal στην πόλη Harogath, νέες συνταγές για το Horandric Cube και δεκάδες νέα αντικείμενα και όπλα, και όλα αυτά με σκοπό να διατηρήσουν το ενδιαφέρον της αγοράς για το Diablo τουλάχιστον για ακόμη έναν χρόνο.

ZEUS: MASTER OF OLYMPUS (SIERRA/HAVAS)

Το δωδεκάθεο των αρχαίων Ελλήνων στο προσκήνιο. Ένα παιχνίδι με ιδιαίτερο ενδιαφέρον για το ελληνικό κοινό, για ευνόητους βέβαια λόγους. Χρησιμοποιώντας το interface της σειράς



παιχνιδιών διαχείρισης Ceasar, στο Zeus διοικείτε μία αρχαιοελληνική πόλη. Στα προβλήματα που πρόκειται να αντιμετωπίσετε μπορείτε να επικαλεστείτε τη βοήθεια γνωστών ηρώων της μυθολογίας, όπως ο Ηρακλής και ο Θησέας, αλλά και κάποιου από τους 12 θεούς του Ολύμπου.

ΟΙ ΕΥΕΛΠΙΔΕΣ ΤΗΣ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Το τρίπτυχο ΗΠΑ-Αγγλία-Γαλλία πήρε το μήνυμα στην ECTS ότι δεν θα κατέχουν για πολύ το μονοπώλιο της βιομηχανίας των παιχνιδιών. Οι "σφετεριστές" της εξουσίας έρχονται από διάφορα μέρη της υφηλίου και είναι πολύ απειλητικοί.

Η επιστροφή του "Αξονα"

Οι Γερμανοί μπορεί να μη διέθεταν μέχρι σήμερα τις πλέον ξακουστές εταιρίες παιχνιδιών, καθώς αρκούνταν σε μικρές "οικογενειακές" παραγωγές, αλλά όπως φαίνεται δεν πρόκειται να συνεχιστεί για πολύ αυτή η κατάσταση. Η γερμανική **CDV** είναι υπεύθυνη για το πολυσυζητημένο **Sudden Strike**, που αποτελεί ίσως την πιο ολοκληρωμένη προσπάθεια απόδοσης του σκηνικού του Β' Παγκοσμίου Πολέμου σε



ένα συναρπαστικό RTS παιχνίδι με θαυμάσια γραφικά και ακατάπαυστη δράση. Δεν ξεχνάμε, βέβαια, τη γερμανο-αμερικανική **Blue Byte** που μας ετοιμάζει -αισίως- την τέταρτη συνέχεια του εκπληκτικού **Settlers**, το πρώτο WWII flight sim με επίκεντρο τα ρωσικά αεροπλάνα **(Il-2 Sturmovik)** και μία επανέκδοση του αξέχαστου **Dragon's Lair** σε πλήρως 3D περιβάλλον. Αν μάλιστα συνυπολογίσουμε τη δυναμική παρουσία της αυστριακής **JoWood**, η οποία ετοιμάζεται να ρίξει στην αγορά το sequel του **Alien Nations**, ένα αρκετά προοδευτικό παιχνίδι διαχείρισης, το **FrontierLand**, ένα strategy με στοιχεία action, το **Flesh & Blood**, ένα adventure με στοιχεία action, το **Zax** κι ένα add-on στο **Traffic Giant**, του οποίου review θα βρείτε στο παρόν τεύχος, καταλαβαίνετε αμέσως τη σημασία του τίτλου που δώσαμε στην παράγραφο αυτή.

Η Αρκούδα έχει δόντια!

Στους Ρώσους και την αναπτυσσόμενη παρουσία τους στα computer games έχουμε αναφερθεί σε ξεχωριστό αφιέρωμα στο "PC Master". Η παρουσία τους στην ECTS επιβεβαιώνει τα λεγόμενα περί ανερχόμενης δύναμης, καθώς -όπως φαίνεται- οι Ρώσοι διαθέτουν προτάσεις για όλα τα γούστα μέσω της μεγαλύτερης εταιρίας τους, της **Buka**. Σας αρέσουν τα drive sims και τα action παιχνίδια; Υπάρχει το **Overdrive Project**, που τα συνδέει σε ένα



εντυπωσιακό σύνολο. Προτιμάτε τα καθαρά actions; Το **Echelon** θα σας προσφέρει εντυπωσιακές μάχες στο μέλλον, μέσα από μία πλειάδα εναέριων και επίγειων μέσων. Σας αρέσουν τα RTS; Η Bucka σάς προσφέρει το τρίο **Gromada, Horde, Charm of War**, ένα φουτουριστικό παιχνίδι στρατηγικής με action στοιχεία, ένα RTS βασισμένο στη ρωσική παράδοση και ένα war game με αρκετή δόση RPG και διπλωματίας. Αν πάλι προτιμάτε τα RPGs, υπάρχει το **Spells of Gold**, για τους πιο παραδοσιακούς, και το **Paradise Cracked**, για τους λάτρεις των μελλοντολογικών games.

HARDWARE ΠΑΡΟΥΣΙΕΣ

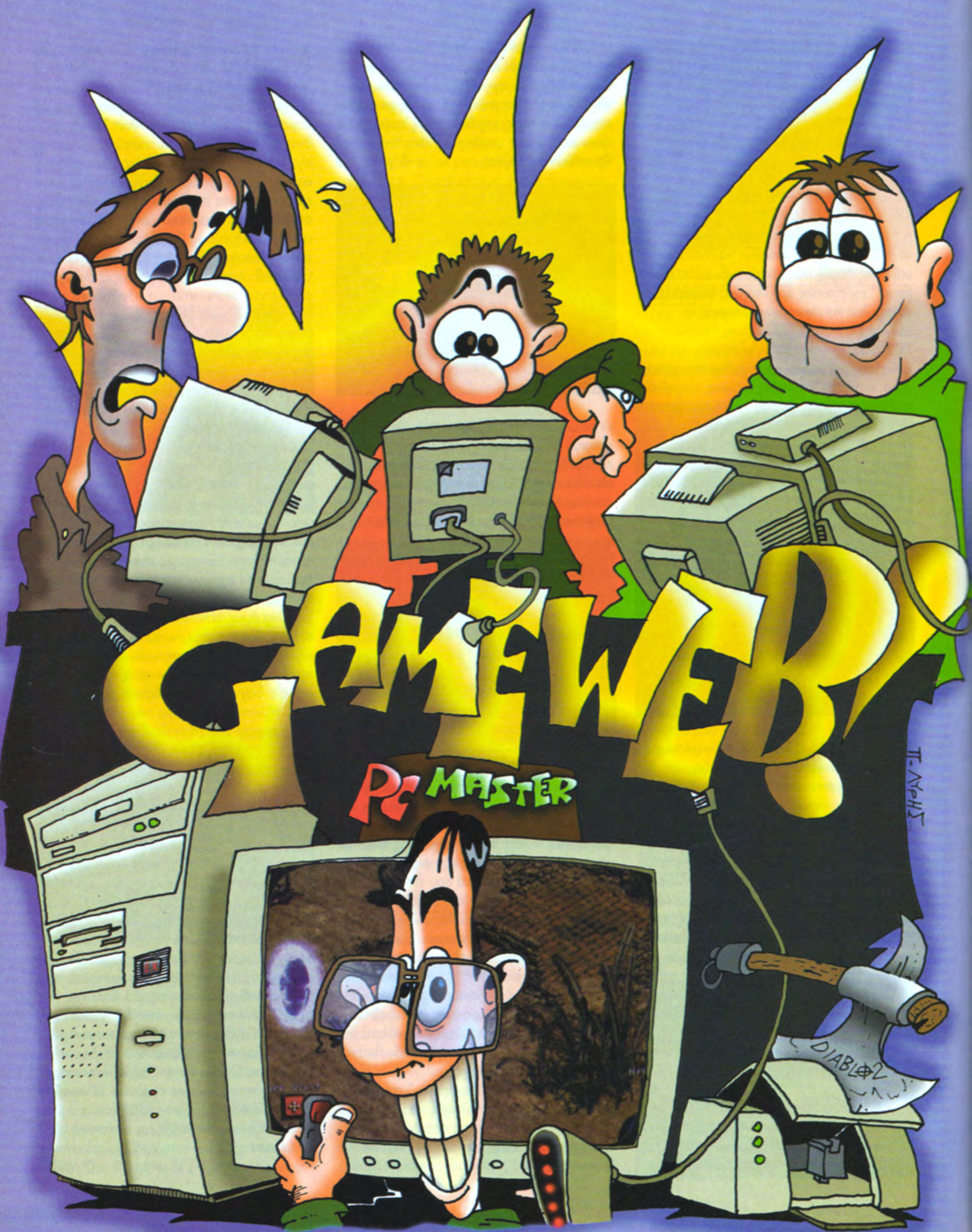
Κλείνουμε αυτό το αφιέρωμα με τις πιο σημαντικές παρουσίες της ECTS στους τομείς του hardware.

➤ Η Intel παρουσίασε για πρώτη φορά στο κοινό τον Pentium 4, σε έναν υπολογιστή που έτρεχε demos των παιχνιδιών Incoming και Black & White. Ο κόσμος έδειξε ζωηρό ενδιαφέρον για το νέο δημιούργημα της Intel, το οποίο, όπως υποστηρίζει η εταιρία, διαθέτει εκείνα τα χαρακτηριστικά που θα ικανοποιήσουν τους gamers πάνω από όλα. Με δεδομένες τις 144 νέες μικροεντολές ελέγχου γραφικών και multimedia διαδικασιών, ιδιαίτερα σε ό,τι αφορά το video encoding, αλλά και το FSB που θα φτάνει αισίως τα 400MHz, ο διευθυντής του τμήματος Marketing της Intel Joachim Aertebjerg υποσχέθηκε στους παρευρεθέντες περισσότερη λεπτομέρεια, πολυπλοκότητα και ταχύτητα στα μελλοντικά παιχνίδια που θα τρέχουν στον Pentium 4.

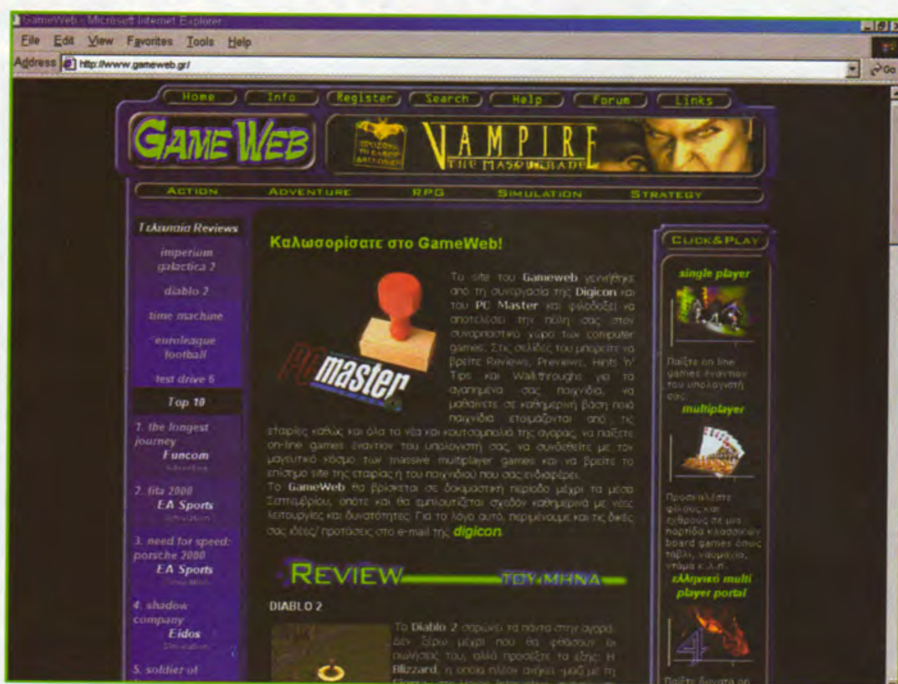
➤ Η nVIDIA έδωσε το "παρών" στην ECTS 2000, έχοντας στις αποσκευές της ένα σωρό καλούδια για την έκθεση: από το "ταπεινό" GeForce256 έως το πλέον κορυφαίο GeForce2 Ultra. Εχοντας ρίξει στην αγορά από ένα προϊόν για να ανταγωνιστεί τα όπλα των άλλων εταιριών (βλ. Voodoo5 της 3dfx και Radeon της ATi), η nVIDIA -για την ώρα- θα επαναπαυτεί στις δάφνες της παρούσας τεχνολογίας της, όπως δήλωσε ο Alain Tiquet, διευθυντής Marketing του ευρωπαϊκού τμήματος της εταιρίας. Παρ' όλο που προετοιμάζει τις επόμενες γενεές καρτών, κύριο βάρος στον εμπορικό τομέα θα δοθεί στις διαφορετικές απαιτήσεις των καταναλωτών, προσφέροντας εναλλακτικές λύσεις βασιζόμενη στην παρούσα τεχνολογία, δηλαδή στον πυρήνα του GeForce2. Αυτή η φιλοσοφία της εταιρίας εκφράζεται μέσα από τα GeForce2 MX, GeForce2 GTS και GeForce2 Ultra, τα οποία, αν και διαθέτουν τον ίδιο πυρήνα, με διάφορες μικρές παρεμβάσεις στο σχεδιασμό καλύπτουν διαφορετικές ανάγκες. Το μεν GeForce2 MX προσφέρεται σε παραπλήσια τιμή με την προηγούμενη έκδοση του GeForce (256), έχοντας χαμηλότερες επιδόσεις από το GeForce2 GTS, σαφώς ανώτερες όμως από τον προκάτοχό του, και απευθύνεται στους περιστασιακούς gamers. Η γνωστή σε όλους GeForce2 GTS βρίσκεται στο μέσον, καλύπτοντας τις απαιτήσεις του μεγαλύτερου ποσοστού των gamers, ενώ το κορυφαίο GeForce2 Ultra απευθύνεται στους σκληροπυρηνικούς και εμφανίζεται δυνατότερο σε σχέση με τους ανταγωνιστές του, αλλά και αρκετά ακριβό.

➤ Να όμως που η 3dfx έκλεψε την παράσταση. Μπορεί πλέον να θεωρούμε ότι η nVIDIA ξεπέρασε τα περισσότερα προϊόντα της 3dfx σε απόδοση και σε τιμή, όμως η τελευταία δείχνει ακόμη τα δόντια της, αποσπώντας μάλιστα το βραβείο του καλύτερου PC Hardware. Η 3dfx παραδέχθηκε ότι η παρουσία της Voodoo5 5500 ήρθε με αρκετή καθυστέρηση, με αποτέλεσμα, όταν εμφανίστηκε, ίσα που κατάφερε να συγκριθεί με το GeForce2 της nVIDIA. Παρ' όλα αυτά και με τη βοήθεια των νέων drivers που κυκλοφορούν, οι επιδόσεις της έχουν πάρει την ανιούσα, γεγονός που εκτιμήθηκε δέοντος από το κοινό της ECTS. Η είδηση όμως βρίσκεται στην παρουσία της πανίσχυρης Voodoo5 6000. Τα τέσσερα chips που περιλαμβάνει, με ισάριθμα ανεμιστηράκια, την καθιστούν εκτός από τεράστια σε μέγεθος και ιδιαίτερα θορυβώδη, μία από τις ταχύτερες κάρτες του εμπορίου, που όμως απευθύνεται στα... υψηλά βαλάντια. Με 128MB RAM και memory bandwidth που αγγίζει τα 12GB/sec ήταν απόλυτα αναμενόμενα τα εκπληκτικά framerates που κατάφερε να πετύχει στο Quake III, με όλες τις λεπτομέρειες ενεργοποιημένες, σε ανάλυση 1.024x768 pixels, 32bit χρώμα και το FSAA (4x) στο ON, υποσκελίζοντας και αυτήν την GeForce2 Ultra σε επιδόσεις.

PC


GAMEWEB!
PC MASTER
DIABLO 2

Τα μηνύματα έφταναν στα αυτιά μας από παντού: "Βρε παιδιά, χρειαζόμαστε ένα μεγάλο ελληνικό site αφιερωμένο στα PC games. Εσείς είστε οι ειδικοί, επιτέλους λοιπόν φτιάξτε ένα!". Ε, όπως αντιλαμβάνεστε, δεν ήταν δυνατόν να σας χαλάσουμε το χατίρι. Το GameWeb είναι πλέον έτοιμο και περιμένει τις επισκέψεις σας στη διεύθυνση www.gameweb.gr. Ας δούμε, όμως, τι μπορείτε να ανακαλύψετε περιπλανώμενοι ανάμεσα στις σελίδες του.



Η κεντρική σελίδα του GameWeb.

Η homepage του Ελληνα gamer!

GAME REVIEWS

Σε μία λωρίδα που "βγάζει μάτι" στο επάνω μέρος της homepage του GameWeb θα παρατηρήσετε τις γνωστές σας κατηγορίες: Action, Adventure, RPG, Simulation, Strategy. Κάνοντας κλικ θα βρείτε κατηγοριοποιημένα όλα τα game reviews που έχουν δημοσιευθεί στο περιοδικό μας μέσα στο 2000, με ενημέρωση μέχρι και για το προηγούμενο από το εκάστοτε τρέχον τεύχος. Ετσι, θα μπορείτε εύκολα -χωρίς να είναι ανάγκη να ψάχνετε στις σελίδες των παλαιότερων τευχών- να αναζητήσετε ένα review που σας ενδιαφέρει και να το διαβάσετε on-line ή να αντλήσετε την πληροφορία που χρειάζεστε. Στο ίδιο section υπάρχουν ακόμα previews, walkthroughs και hints & tips, ενώ στην κεντρική σελίδα θα βρείτε το "review του μήνα". Στο άμεσο μέλλον θα προστεθούν εδώ previews/reviews ειδικά γραμμένα για το GameWeb, που δεν έχουν ακόμη δημοσιευθεί στο "PC Master" (εννοείται, βέβαια, πως μέσα από τις σελίδες του περιοδικού θα υπάρχει εκτενέστερη ανάλυση) καθώς και δικά σας reviews. Ολα αυτά θα τα δείτε πολύ σύντομα, καθώς το GameWeb εμπλουτίζεται καθημερινά με καινούριες ιδέες και υλικό.

ΕΙΔΗΣΕΟΓΡΑΦΙΑ

Στην κεντρική σελίδα του GameWeb η ειδησεογραφία αποτελεί τον "κορμό" του site. Με καθημερινή ενημέρωση, σας παρέχει όλες τις ειδήσεις που αφορούν στο θαυμαστό κόσμο των PC games, τη στιγμή που... συμβαίνουν! Χωρίς περιττές σάλτσες, με σύντομο και περιεκτικό τρόπο, όπως δηλαδή ταιριάζει σε ένα ηλεκτρονικό μέσο, θα διαβάσετε και θα μάθετε όλες τις εξελίξεις γύρω από το σύγχρονο gaming.

TOP TEN - LINKS

Στο αριστερό τμήμα της homepage περιέχεται το Top Ten των αγαπημένων σας παιχνιδιών, όπως τα ψηφίζετε εσείς οι ίδιοι συμπληρώνοντας το κουπόνι που υπάρχει κάθε δεκαπενθήμερο στο "PC Master". Για κάθε παιχνίδι υπάρχει ένα αντίστοιχο link που οδηγεί στο site της κατασκευάστριας εταιρίας. Περισσότερα links μπορείτε να βρείτε από την ομώνυμη επιλογή της selection bar στην κορυφή της homepage. Τα links αυτά οδηγούν απευθείας στις homepages των παιχνιδιών που παρουσιάζονται μέσα από το GameWeb.

Πολλοί από εσάς θα έχετε ασφαλώς παρατηρήσει πως στη σελίδα του "PC Master" στον World Wide Web (www.pcmaster.gr) δεν υπάρχουν παρά ελάχιστες αναφορές στα αγαπημένα σας παιχνίδια. Τι έχει συμβεί; Ξεχάσαμε άραγε τους gamers; Οχι, βέβαια! Απλώς ετοιμάζαμε πυρετωδώς ένα site αποκλειστικά και μόνο για αυτούς. Ladies and gentlemen, με υπερηφάνεια σας παρουσιάζουμε το εντελώς ανανεωμένο GameWeb!

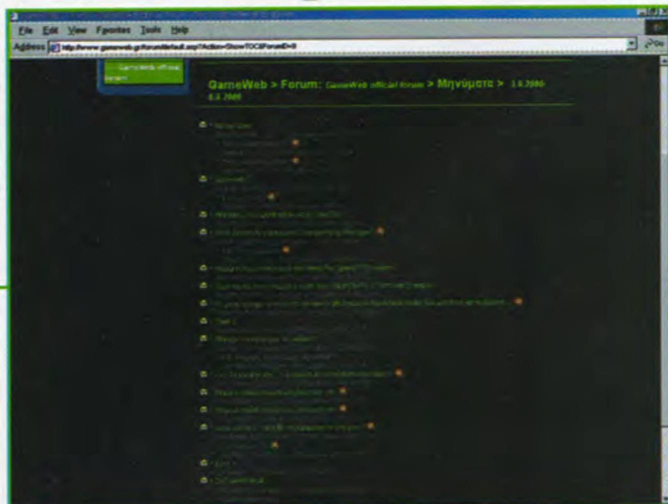
FORA

Από το GameWeb δεν θα μπορούσαν να απουσιάζουν τα fora, στα οποία έχετε τη δυνατότητα να εκφράζετε ελεύθερα τις απόψεις σας και να επικοινωνείτε με άλλους users, καθώς και με τους συντάκτες του site. Με ένα πολύ απλό και γρήγορο registration αποκτάτε το προσωπικό σας user-id, το οποίο εμφανίζεται σε κάθε μήνυμα που αφήνετε. Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές έχουν δημιουργηθεί δύο fora: το "GameWeb official forum", όπου γίνονται οι συζητήσεις για το site, καθώς και το "Bug Report", όπου μπορείτε να αναφέρετε τυχόν bugs ή λαθάκια τα οποία πέφτουν στην αντίληψή σας καθώς σερφάρετε στο GameWeb και τα οποία εμείς στη συνέχεια... διορθώνουμε αμέσως! Εννοείται πως κατά τη διάρκεια αυτών των πρώτων ημερών λειτουργίας του site κάποια μικροπράγματα σίγουρα θα έχουν ξεφύγει. Με βοηθό, όμως, το δικό σας άγρυπνο μάτι και... το καθημερινό μαστίγωμα που υφίστανται όσοι είναι επιφορτισμένοι με την επιμέλεια και τη συντήρηση του site, όλα τα προβλήματα επιλύονται και το GameWeb γίνεται καθημερινά καλύτερο!

ON-LINE GAMES

Εννοείται πως GameWeb χωρίς on-line games θα ήταν κάτι σαν σκορδαλιά... χωρίς

GAMEWEB!


Αν θέλετε ζωντανά fora, είστε στο σωστό σημείο!



Ενα κλασικό board game συγκαταλέγεται ανάμεσα στα παιχνίδια που μπορείτε να παίξετε on-line μέσα από τις σελίδες του GameWeb.

σκόρδο! Το πεντανόστιμο, λοιπόν, site μας (ουπς... παρασύρθηκα λιγάκι μου φαίνεται) περιλαμβάνει μία συλλογή από on-line παιχνίδια, τα οποία μπορείτε να παίξετε εναντίον του υπολογιστή σας ενώ σερφάρετε στο Internet ή περιμένετε να τελειώσει κάποιο μεγαλούτσικο download.

Στα παιχνίδια αυτά συμπεριλαμβάνονται κλασικά "arcade" games, τα οποία οι παλαιότεροι θα αναγνωρίσουν από τις αίθουσες των video games, ένα απλό platform, καθώς και ένα από τα γνωστότερα "μοναχικά" επιτραπέζια παιχνίδια. Τα παιχνίδια αυτά είναι βασισμένα στο shockwave της Macromedia, κατά συνέπεια θα πρέπει πρώτα να κατεβάσετε το αντίστοιχο plug-in, αν δεν το έχετε ήδη εγκαταστήσει.

Ας τα δούμε, όμως, αναλυτικότερα...

Defender: Από τα πρώτα shoot'em up που εμφανίστηκαν σε κονσόλα, το Defender είναι ένα παιχνίδι που δεν πρέπει να χάσετε. Θα σας διασκεδάσει και θα σας θυμίσει παλιές καλές εποχές.

Solitaire: Ενα κλασικό παιχνίδι στρατηγικής που θα σας κρατήσει για ώρες μπροστά στις οθόνες σας. Προσοχή! Είναι τρομερά εθιστικό!

Monsters: Το Monsters είναι μία μικρή έκπληξη. Αν νομίζετε ότι είναι εύκολο, γελιέστε. Θα σας δυσκολέψει αρκετά, γι' αυτό μη χάνετε καιρό! Ξεκινήστε το παιχνίδι!

Asteroids: Το Asteroids έχει συντροφέψει γενιές και γενιές κομπιουτεράδων. Από τα πρώτα και πιο πετυχημένα video games που αξίζει να δοκιμάσετε!

Scrumble: Αν σας άρεσε το Defender, τότε το Scrumble θα σας διασκεδάσει ακόμα περισσότερο!

Τα παιχνίδια αυτά είναι single-player και παίζονται με αντίπαλο τον υπολογιστή, ενώ στο GameWeb θα βρείτε αναλυτικές οδηγίες για το gameplay τους. Πολύ σύντομα το GameWeb θα σας παρουσιάσει μία σειρά παιχνιδιών, τα οποία θα μπορείτε να παίξετε on-line με αντίπαλο έναν άλλο χρήστη του GameWeb. Στα παιχνίδια αυτά συγκαταλέγονται κλασικά board, mind και card games.

Τα μηνύματα έφταναν στα αυτιά μας από παντού: "Βρε παιδιά, χρειαζόμαστε ένα μεγάλο ελληνικό site αφιερωμένο στα PC games. Εσείς είστε οι ειδικοί, επιτέλους λοιπόν φτιάξτε ένα!". Ε, όπως αντιλαμβάνεστε, δεν ήταν δυνατόν να σας χαλάσουμε το χατίρι. Το GameWeb είναι πλέον έτοιμο και περιμένει τις επισκέψεις σας στη διεύθυνση www.gameweb.gr.

Μην ξεχάσετε, τέλος, να επισκεφθείτε το ελληνικό Multiplayer Portal, όπου το GameWeb θα περιέχει συνδέσμους για ορισμένα Massive Multiplayer Games που φιλοξενούνται σε ελληνικούς servers. Η πρώτη καταχώριση στον κατάλογο αυτό ανήκει δικαιωματικά στο The 4th Coming, ή T4C, που φιλοξενείται στους servers της Digicon και στο οποίο μπορούν να παίξουν ταυτόχρονα περισσότεροι από 100 χρήστες. Στο παιχνίδι υπάρχουν περισσότεροι από 300 διαφορετικοί χαρακτήρες ελεγχόμενοι από τον υπολογιστή (Non Player Characters, NPCs), 200 είδη τεράτων, 100+ αποστολές και περισσότερες από 30 πόλεις, σπηλιές και μπουντρούμια. Κάθε χρήστης μπορεί να μάθει ή να αποκτήσει εκατοντάδες spells, ικανότητες και αντικείμενα, ανάλογα με τα χαρακτηριστικά που επιλέγει να αναπτύξει, περιπλανώμενος σε περίπου 7.500.000 εικονικά τετραγωνικά μέτρα χάρτη.

Το T4C επιτρέπει real time συζητήσεις μεταξύ χρηστών είτε στην οθόνη του παιχνιδιού είτε σε ξεχωριστό παράθυρο. Το παιχνίδι έχει δημιουργηθεί από τη Vircom και προσφέρεται στην Ελλάδα από την Digital Content.

Φυσικά, ο κατάλογος των διαθέσιμων on-line multiplayer games του GameWeb θα εμπλουτίζεται συνεχώς. Άλλωστε, στόχος μας είναι να βρίσκετε πάντα κάτι καινούριο, κάτι που θα σας κεντρίζει το ενδιαφέρον!

ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Αν θέλαμε να μιμηθούμε λίγο τον "Πολίτη Καίην" του Orson Welles και να γράψουμε ένα δικό μας "declaration of principles", το πιθανότερο είναι πως αυτό θα περιείχε μία και μόνο πρόταση: Games, games, περισσότερα games! Μέσα στις προσεχείς εβδομάδες θα διαπιστώσετε πως στο site θα προστεθούν downloads, emulators, on-line help, άρθρα και... μία μεγάλη έκπληξη που πιστεύουμε πως θα κάνει πάταγο! Σύντομα θα είμαστε σε θέση να σας ανακοινώσουμε περισσότερα. Α, και μη μείνετε με σταυρωμένα χέρια, έτσι; Περιμένουμε το δικό σας feedback, με επιστολή στο περιοδικό ή με μήνυμα στο forum του GameWeb. Have no fear, GameWeb is here!

PC

PAINT SHOP PRO 7.0 BETA & ANIMATION SHOP 3

Δημιουργία γραφικών και animation υψηλών προδιαγραφών!



Οι περισσότεροι που ασχολούνται έστω και στοιχειωδώς με την επεξεργασία εικόνας ή ακόμα με τη δημιουργία γραφικών και animation σίγουρα θα γνωρίζουν ποιο είναι το καλύτερο shareware πρόγραμμα για την εργασία τους. Το Paint Shop Pro έχει φτάσει αισίως στην έκδοση 7.0 (beta) και συνεχίζει ακάθεκτο να μονοπωλεί την κορυφή των προγραμμάτων της κατηγορίας του.

Του Δημήτρη "Red or Dead" Ιωαννίδη
jimioann@hotmail.com

Η αρχική εκτίμηση για το συγκεκριμένο άρθρο ήταν να γίνει εξασέλιδο. Τελικά, για διάφορους λόγους και έπειτα από συνεννοήσεις με τους ιθύνοντες του περιοδικού περιορίστηκε στις τέσσερις σελίδες. Οπως είναι κατανοητό, δεν είναι δυνατόν να αναπτύξουμε ένα πρόγραμμα όπως το Paint Shop Pro σε τόσο λίγο χώρο, και έτσι θα αναφερθούμε στα απολύτως απαραίτητα και κύρια σημεία του προγράμματος. Επίσης, το συνοδευτικό πρόγραμμα Animation Pro, το οποίο αξίζει ειδικής αναφοράς, τελικά θα περιοριστεί σε ένα ένθετο. Παρ' όλα αυτά, αν τελικά καταφέρουμε να σας κεντρίσουμε το ενδιαφέρον για το πρόγραμμα, μην ξεχάσετε να διαβάσετε το αναλυτικότατο και πλούσιο Help της εφαρμογής, καθώς περιλαμβάνονται εκεί πολλά περισσότερα τα οποία δυστυχώς δεν έχουμε χώρο να αναφέρουμε εδώ. Το πρόγραμμα μπορείτε να το βρείτε - μεταξύ άλλων - στο επίσημο site της εταιρίας www.jasc.com. Σημειωτέον πως η έκδοση 7 που εξετάζουμε εδώ πρόκειται για Beta version, αλλά όσο καιρό τη χρησιμοποιήσαμε δεν διαπιστώσαμε κανένα απολύτως πρόβλημα.

ANIMATION SHOP 3

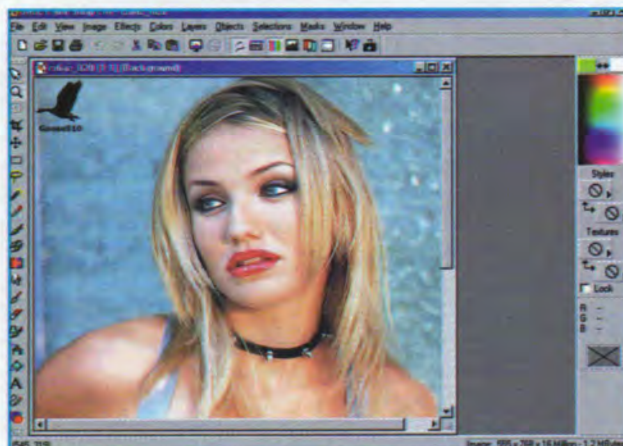
Ειλικρινά λυπάμαι που δεν έχω τον απαραίτητο χώρο για να γράψω όσα θα έπρεπε για το θαυμάσιο αυτό πρόγραμμα που περιλαμβάνεται στο πακέτο του Paint Shop Pro. Οπως φανερώνει και το όνομά του πρόκειται για ένα πρόγραμμα του οποίου οι δύο βασικές λειτουργίες είναι, εκτός από τη δημιουργία animation και η δημιουργία banners. Ναι, μιλάμε για εκείνα τα animated μακρόστενα "πανό" που συναντάμε σχεδόν σε κάθε ηλεκτρονική σελίδα του Διαδικτύου και μας εκνευρίζουν καθώς είναι μία από τις βασικές αιτίες που καθυστερούν να "κατέβουν" οι σελίδες. Τώρα μπορείτε να πάρετε την εκδίκησή σας κατασκευάζοντας τα δικά σας animated banners με τη χαρακτηριστική ευκολία που προσφέρει το πρόγραμμα. Βασικά η εφαρμογή περιλαμβάνει δύο εκπληκτικούς σε ευχρηστία wizards, έναν για το animation και έναν για τα banners. Με μερικά μόνο κλικ θα μπορέσετε πολύ εύκολα να κατασκευάσετε κάποια κινούμενη εικόνα, η οποία θα εκπλήξει ευχάριστα ακόμα και εσάς τους ίδιους. Το πρόγραμμα κινείται στα ίδια πλαίσια με το Paint Shop Pro και χρησιμοποιεί ιδίου τύπου μενού. Μάλιστα πολλές επιλογές (π.χ. στο μενού "View") έχουν άμεση σχέση με τις αντίστοιχες εντολές του κεντρικού προγράμματος του πακέτου. Γενικά δεν θα αντιμετωπίσετε προβλήματα με τη χρήση του, αφού οι δύο "μάγοι" είναι ειδικά κατασκευασμένοι να χρησιμοποιούνται ακόμα και από εντελώς αρχάριους. Ενα "διαμάντι" που σε καμιά περίπτωση δεν κρύβεται πίσω από τη σκιά του "μεγάλου αδελφού" του.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ & ΒΑΣΙΚΕΣ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ

Το πρώτο πράγμα που κάνει εντύπωση στο πρόγραμμα είναι το γεγονός πως χρησιμοποιεί το νέο Windows installer που παρουσιάστηκε πρώτα στο Office 2000. Η εγκατάσταση είναι διαδικασία μερικών μόλις "κλικ" και γενικότερα δεν παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Μόλις ανοίξουμε για πρώτη φορά το πρόγραμμα διαπιστώνουμε πως πρόκειται για μία σχετικά λιτή και απλοϊκή εφαρμογή. Η εντύπωση αυτή αλλάζει αμέσως μόλις ανοίξουμε μία εικόνα μέσα από το πρόγραμμα. Καινούρια μενού κάνουν την εμφάνισή τους, τα οποία περιέχουν το καθένα τόσες επιλογές που σίγουρα αναστρέφουν την εικόνα που σχηματίζουμε αρχικά για το Paint Shop Pro. Το πρόγραμμα κάνει χρήση Toolbars και θα πρέπει να επισκεφτείτε το μενού View για να προκαθορίσετε τις "μπάρες" που χρησιμοποιείτε συχνά και θέλετε να βρίσκονται συνεχώς στην επιφάνεια εργασίας του προγράμματος. Στη συνέχεια θα εξετάσουμε κάθε μενού ξεχωριστά, προσπαθώντας να δώσουμε έμφαση στις κυριότερες επιλογές που το καθένα από αυτά προσφέρει.

File

Στο πρώτο από τα αριστερά μενού αρχικά παρατηρούμε τις κλασικές για όλα τα windows based προγράμματα open, save, load, save as κ.λπ. Επιπλέον το πρόγραμμα περιλαμβάνει εκπληκτικές λειτουργίες εκτύπωσης, οι οποίες είναι άκρως παραμετροποιήσιμες και με τη χρήση των οποίων μπορούμε να δημιουργήσουμε πραγματικά θαύματα. Δύο πολύ σημαντικά μενού είναι και αυτά των "import" και "export". Το πρώτο, όπως δηλώνει το όνομά του, επιτρέπει την εισαγωγή εικόνων στο πρόγραμμα από τρεις διαφορετικές πηγές. Η πρώτη πηγή είναι το ειδικό screen capture σύστημα που διαθέτει το πρόγραμμα και λειτουργεί με τη χρήση hot keys. Επιπλέον μπορούμε να εισάγουμε εικόνες αυτόματα από κάποιον scanner ή ακόμα και από ψηφιακή φωτογραφική μηχανή. Αντίθετα η εντολή "export" επιτρέπει τη δημιουργία εικόνων jpeg, gif και pgn μέσω των τριών ειδικών wizard optimizers που διαθέτει. Ακόμα από το ίδιο μενού και με τη χρήση της επιλογής batch conversion μπορούμε να μετατρέψουμε ομάδες αρχείων εικόνων σε διαφορετικό format από εκείνο που βρίσκονται. Τέλος, το μενού κλείνει με ένα τεράστιο κομμάτι που αναφέρεται στο configuration του προγράμματος και δυστυχώς θα χρειαστεί να περάσετε και από εκεί. Γράφω δυστυχώς γιατί το συγκεκριμένο μενού είναι πολύ μεγάλο και περιλαμβάνει ρυθμίσεις για τα πάντα. Παρ' όλα αυτά μην παραλείψετε να το κοιτάξετε, γιατί εκεί θα βρείτε πολλά ενδιαφέροντα. It's a dirty job but someone's gotta do it!



Το κεντρικό παράθυρο του προγράμματος με την Cameron σε πρώτο πλάνο!

Edit

Σχετικά λιτό μενού, με τις κλασικές εντολές cut copy paste κ.λπ. Ενδιαφέρον παρουσιάζει η εντολή paste, η οποία περιλαμβάνει διάφορα sub-menus και επιτρέπει να επικολληθεί το αντιγραμμένο στο clipboard κομμάτι με διάφορους τρόπους.

View

Εδώ βρίσκονται εντολές που αφορούν στην εμφάνιση τόσο των εικόνων που χρησιμοποιούμε όσο και των μενού του προγράμματος. Προσφέρονται πολλά επίπεδα zoom in και zoom out, ενώ ο χρήστης μπορεί να χρησιμοποιήσει χάρακες (rulers) και grid στην εικόνα του για να μπορέσει να την επεξεργαστεί πιο εύκολα.

Images

Σιγά σιγά περνάμε στα βασικά μέρη του προγράμματος. Από το συγκεκριμένο μενού και με τη χρήση της εντολής Image Information μπορούμε να πάρουμε όλες τις απαραίτητες πληροφορίες για μία εικόνα. Με τις εντολές flip mirror και rotate μπορούμε να περιστρέψουμε/αναστρέψουμε κατά βούληση την εικόνα μας, ενώ η εντολή resize image κάνει αυτό που ακριβώς λέει, αλλάζει δηλαδή το μέγεθος (βασικά την ανάλυση) μίας εικόνας. Ακόμα οι εντολές "Im-

ΕΦΕ ΜΕ ΤΟ PAINT SHOP PRO


Original


Brush Strokes


Lights


Colored Pencil


Warp


Mirror

age borders" και "Picture Frame" εισάγουν στην εκάστοτε εικόνα ένα είδος "κορνίζας", δημιουργώντας έτσι ένα πολύ όμορφο αισθητικό αποτέλεσμα. Πολύ ενδιαφέρουσα είναι και χρήση της εντολής "Watermark". Η "υδατογραφία" είναι ουσιαστικά μία αόρατη ψηφιακή υπογραφή, που επιτρέπει στον κατασκευαστή μίας εικόνας να διατηρήσει τα πνευματικά δικαιώματα που έχει επάνω της. Η υπογραφή αυτή δεν είναι φυσικά ορατή στον καθένα, αφού μόνο ο υπολογιστής μπορεί να την αναγνωρίσει.

Effects

Πρόκειται για το πιο ενδιαφέρον ίσως μενού του προγράμματος. Εδώ βρίσκονται 12 κατηγορίες ειδικών εφέ, με τη χρήση των οποίων μπορούμε να αλλάξουμε εντελώς την εμφάνιση των εικόνων μας. Κάθε κατηγορία περιλαμβάνει αρκετά διαφορετικά μεταξύ τους εφέ, ανεβάζοντας έτσι τον συνολικό αριθμό των "παραμορφώσεων" που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε σε αρκετές δεκάδες. Μην παραλείψετε να ρίξετε μια ματιά στο κορυφαίο, κατά την άποψή μου, μενού, στο Artistic Effects. Σε κάθε εφέ που επιλέγεται ξεχωριστά, υπάρχει η δυνατότητα να βλέπετε σε preview την εικόνα σας πριν από και μετά τη μετατροπή. Επίσης, κάθε εφέ περιλαμβάνει πολλές κλίμακες, ανάλογα με το πόσο έντονη "παραμόρφωση" χρειάζεστε. Τέλος, υπάρχει και ο πολύ καλός Effects Browser, που συμπεριλαμβάνει τα άρθρα από όλες τις κατηγορίες σε ένα παράθυρο από το οποίο μπορούμε να επιλέξουμε πολύ εύκολα (και πάντα με τη βοήθεια previews) το τελικό αποτέλεσμα που θέλουμε.

Σε μερικές εικόνες που περιλαμβάνονται στο άρθρο μπορείτε να πάρετε μία ιδέα από τις εντυπωσιακές δημιουργίες που επιτυγχάνουμε με τη χρήση των εντολών αυτού του μενού.

Colors

Στο μενού αυτό βρίσκονται όλες οι επιλογές που έχουν να κάνουν με τα χρώματα, τις παλέτες, το contrast, το brightness και γενικά εντολές που απευθύνονται σε κάπως πιο εξειδικευμένους χρήστες. Οσοι ασχολούνται πολύ με την επεξεργασία εικόνας θα λατρέψουν το συγκεκριμένο μενού. Οι υπόλοιποι μάλλον θα αρκεστούν στο να "φωτίσουν" ή να "σκοτεινιάσουν" κάποια εικόνα για να αποκτήσει καλύτερη ποιότητα. Οι εντολές είναι αρκετά εξειδικευμένες και φτάνουν μέχρι το σημείο να χωρίζουν το εκάστοτε image στα εξ ων συνετέθη, δηλαδή σε images των τριών βασικών χρωμάτων κόκκινο, πράσινο και μπλε (RGB). Το συγκεκριμένο εγχείρημα είναι χρήσιμο σε όσους ασχολούνται με τα layers και τις μάσκες που εξετάζουμε παρακάτω και βασική προϋπόθεση για το επιτύχουμε είναι να είναι σε μορφή RGB η παλέτα που χρησιμοποιεί η φωτογραφία μας. Χρήσιμη είναι και η επιλογή που μετράει τα χρώματα κάθε εικόνας, αλλά και η αντίστοιχη που μας επιστρέφει το αρνητικό μιας φωτογραφίας. Τέλος, ακόμα δύο ενδιαφέρουσες εντολές είναι οι increase/decrease color depth. Το βάθος χρώματος επηρεάζει σημαντικά την ποιότητα μιας εικόνας και σε συγκεκριμένες περιπτώσεις για διάφορους λόγους (ποιότητα και μέγεθος εικόνας, layers, effects) θα χρειαστεί είτε να το αυξήσουμε είτε να το μειώσουμε μέσω των δύο αυτών επιλογών.

Layers

Φτάσαμε και στα layers που έχουμε αναφέρει πολλάκις ανωτέρω. Ουσιαστικά πρόκειται για τη δυνατότητα να χωρίζουμε την εικόνα μας σε πολλαπλά ξεχωριστά μεταξύ τους επίπεδα, έτσι ώστε να έχουμε την άνεση να επεξεργαστούμε το καθένα μόνο του, χωρίς να επηρεάζουμε τα υπόλοιπα. Για να γίνει πιο κατανοητή η έννοια των layers, θα αναφέρουμε τα εξής: Οταν επιλέξουμε New Image από το μενού file, βλέπουμε ένα λευκό παράθυρο. Ομως αυτό το λευκό είναι το πρώτο μας "επίπεδο", κάτι σαν τον καμβά που χρησιμοποιούν οι ζωγράφοι. Στη συνέχεια μπορούμε να προσθέσουμε όσα επίπεδα θέλουμε στην υπάρχουσα εικόνα ή να δημιουργήσουμε διαφορετικά layers, τα οποία θα ενώσουμε (merge) σε ένα Image μέσω της σχετικής επιλογής. Το Paint Shop Pro υποστηρίζει συνολικά μέχρι και 100 layers σε κάθε εικόνα μας, τα οποία όμως περιορίζονται σημαντικά από τις δυνατότητες (κυρίως την RAM) του εκάστοτε συστήματος. Το μενού προσφέρει γενικότερα εντολές για επεξεργασία των layers, ενώ δίνει τη δυνατότητα για δημιουργία τριών ειδών layers: raster, vector και adjustment layers. Η διαφορά τους έχει να κάνει με το γεγονός πως αναφέρονται σε διαφορετικές περιοχές της εικόνας (χρώμα, κείμενο, shapes κ.λπ.).

Objects

Το Paint Shop Pro προσφέρει τη δυνατότητα να δημιουργήσουμε vector objects. Τα αντικείμενα αυτά δεν είναι τίποτα άλλο από ένα σύνολο γραμμών και σχημάτων, τα οποία όμως έχουμε τη δυνατότητα να επεξεργαστούμε ξεχωριστά από την υπόλοιπη εικόνα, αφού τα δημιουργήσουμε. Μπορούμε να τα τροποποιήσουμε μόνα τους και αφού αποφασίσουμε για

το τι ακριβώς χρειαζόμαστε, τα εισάγουμε στην εικόνα μας ως νέα αντικείμενα. Με την ίδια λογική λειτουργεί και το vector text, το οποίο χρησιμοποιεί τα ίδια πλεονεκτήματα με τα vector objects. Με τη χρήση αυτού του μενού μπορούμε να επέμβουμε στη μορφή των αντικειμένων μας και να "διορθώσουμε" το πλάτος και το μήκος, το χρώμα, την ορατότητα και χίλιες δυο άλλες παραμέτρους προτού αποφανθούμε για την τελική μορφή τους.

Selections

Επιλέγοντας μέρος μίας εικόνας με το ειδικό εργαλείο (marquee) μπορούμε μέσα από αυτό το μενού να δημιουργήσουμε, καταρχήν, καινούρια layers για συγκεκριμένο κομμάτι της φωτογραφίας μας. Υπάρχουν ακόμα μερικά ενδιαφέροντα οπτικά εφέ για να χρησιμοποιήσουμε. Γενικότερα το τμήμα των selections λειτουργεί ως προπομπός για τη χρήση των layers που αναφέραμε ανωτέρω, αλλά και των "μασκών" που ακολουθούν.

Masks

Μία μάσκα είναι μία ασπρόμαυρη εικόνα που τοποθετείται επάνω σε κάποιο layer. Χρησιμοποιείται για να αποκρύψουμε συνήθως κάποιο μέρος του layer ή ακόμα και για να δημιουργήσουμε ειδικά οπτικά εφέ. Η χρήση της είναι παρόμοια με αυτήν των vector layers. Με τη χρήση των masks των layers και των objects οι πεπειραμένοι χρήστες μπορούν να δημιουργήσουν πραγματικά αριστουργήματα. Πρέπει, πάντως, να τονιστεί πως η χρήση των ανωτέρω αντικειμένων απαιτεί αρκετή εξάσκηση, ταλέντο, φαντασία και άφθονο χρόνο από τον επίδοξο δημιουργό.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το πρόγραμμα είναι κορυφαίο στην κατηγορία του. Οι επιλογές που προσφέρει είναι τόσες πολλές - πολύ περισσότερες από ό,τι διαβάσατε εδώ - που δύσκολα θα βρει κάποιος μη επαγγελματίας χρήστης του προγράμματος ελλείψεις. Προσωπικά πιστεύω πως οι περισσότεροι από εμάς δεν θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσουμε καν τις περισσότερες από τις δυνατότητες που προσφέρει η εφαρμογή. Οπως και να έχει, το Paint Shop Pro είναι ένα πρόγραμμα που σίγουρα αξίζει να έχουμε εγκατεστημένο στο σύστημά μας, είτε ασχολούμαστε σοβαρά με την επεξεργασία εικόνας είτε απλώς μας αρέσει να μεταμορφώνουμε (και γιατί όχι να παραμορφώνουμε) εικόνες με τη χρήση των δεκάδων ειδικών εφέ που περιλαμβάνει το πρόγραμμα. PC

ΕΞΙ ΑΠΛΑ ΒΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΕΝΟΣ BANNER

1 Επιλέγουμε background color για το banner μας ή ακόμα καλύτερα χρησιμοποιούμε κάποιο image αντί αυτού.

2 Προκαθορίζουμε το μέγεθος.

3 Επιλέγουμε ρυθμίσεις σχετικές με τα frames και το duration του animation.

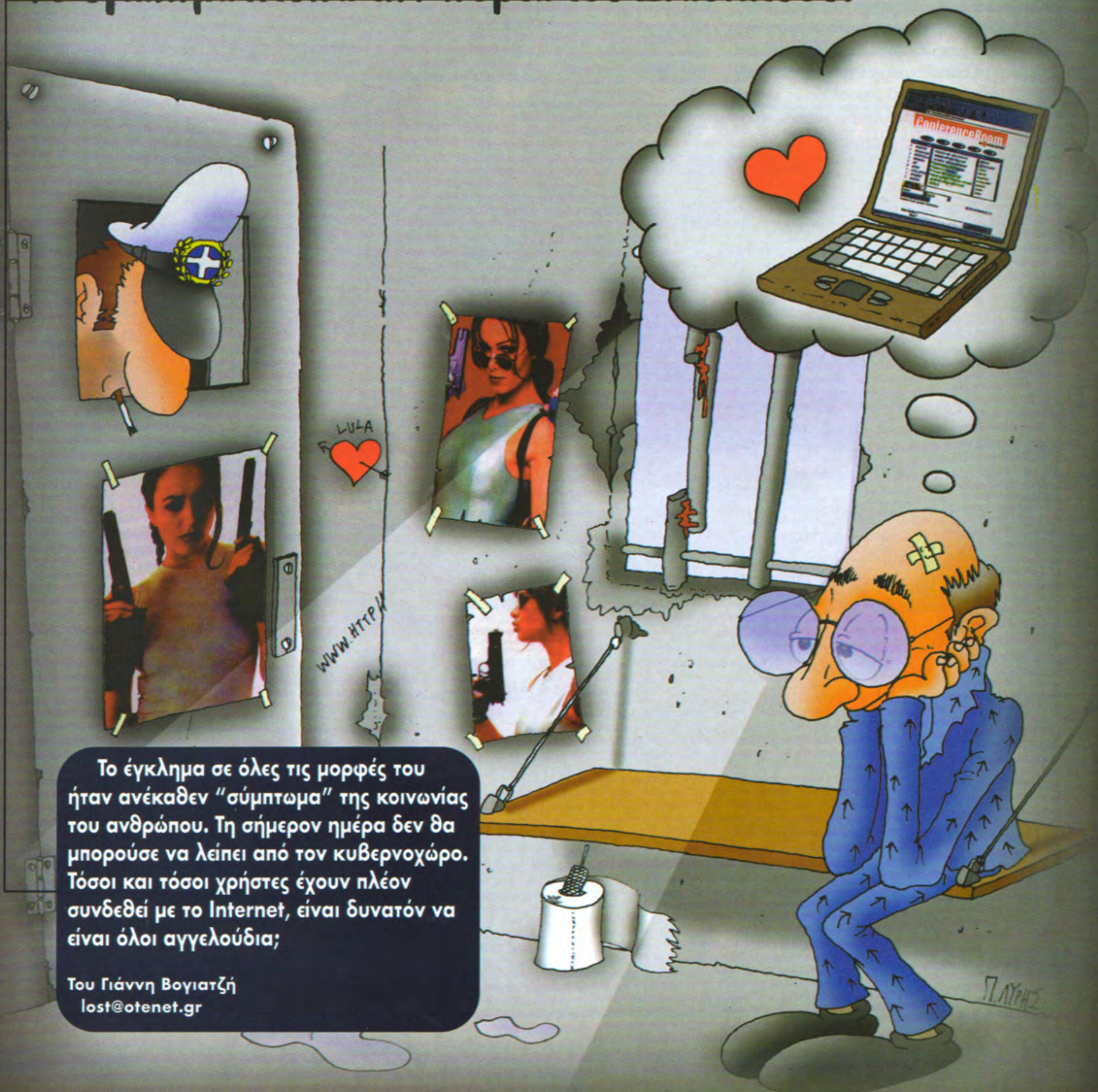
4 Εισάγουμε το κείμενο της αρεσκείας μας.

5 Επιλέγουμε χρώμα για το κείμενο...

6 ... και τέλος το είδος του animation από μία πληθώρα επιλογών.

Internet Crimes

Το έγκλημα χτυπά την πόρτα του Διαδικτύου!



Το έγκλημα σε όλες τις μορφές του ήταν ανέκαθεν "σύμπτωμα" της κοινωνίας του ανθρώπου. Τη σήμερον ημέρα δεν θα μπορούσε να λείπει από τον κυβερνοχώρο. Τόσοι και τόσοι χρήστες έχουν πλέον συνδεθεί με το Internet, είναι δυνατόν να είναι όλοι αγγελούδια;

Του Γιάννη Βογιατζή
lost@otenet.gr

"Ηλεκτρονικές τελετές μαύρης μαγείας", "Παιδεραστές απειλούν τα παιδιά μας μέσω Internet", "Ανθεί το ηλεκτρονικό εμπόριο ναρκωτικών", "Ο Αντίχριστος κάνει βόλτες στον World Wide Web"!!!

Είναι σίγουρο ότι οι ανωτέρω τίτλοι (έτσι όπως είναι ή με μικρές αλλαγές) έχουν πάρει μία θέση στα δελτία ειδήσεων ή στις στήλες των εφημερίδων. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα από την αρχή και ας δούμε τι ακριβώς σημαίνει "δικτυακό έγκλημα" και σε ποιες εκφάνσεις του το συναντάμε στις λεωφόρους των πληροφοριών. Τα δεδομένα είναι σαφή: Το Internet χρησιμοποιείται όλο και περισσότερο στην καθημερινή ζωή των περισσοτέρων για ενημέρωση, διασκέδαση, μάθηση και ψυχαγωγία. Ως εκ τούτου, τα προβλήματα είναι επόμενο να είναι αυξημένα, αφού είναι περισσότεροι οι χρήστες. Οπως το φεγγάρι έχει τη σκοτεινή πλευρά του, έτσι και το παγκόσμιο Διαδίκτυο διαθέτει τη δική του σκοτεινή όψη, η οποία υπήρχε, υπάρχει και βέβαια θα συνεχίσει να υπάρχει (όσο "ζει" το Internet). Αυτή η όψη του είναι που γίνεται αντικείμενο εκμετάλλευσης από τα διάφορα σχετικώς άσχετα ΜΜΕ για λόγους που θα δούμε στη συνέχεια. Αν κάποιος πίστευε όσα κατά καιρούς προσάπτονται στο Δίκτυο, θα σχημάτιζε την εντύπωση ότι στο Internet κυκλοφορούν μόνο παράνομα προγράμματα, πορνογραφικό υλικό και παιδεραστές.

ΚΥΜΑΤΑ ΕΓΚΛΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

Με τον όρο "κύματα εγκληματικότητας" περιγράφεται από τους θεωρητικούς των ΜΜΕ η τάση των μέσων να αναδεικνύουν σε σοβαρό πρόβλημα μία εγκληματική συμπεριφορά μέσω συνεχιζόμενων αναφορών σε αυτήν. Οι αναφορές σε κάποιο έγκλημα από τα ΜΜΕ τις περισσότερες φορές γίνεται χωρίς να υπάρχει πραγματικό αντίκρισμα αύξησης της εγκληματικότητας. Ενώ δηλαδή τα μέσα κατακλύζονται από ειδήσεις, αναλύσεις και σχόλια σχετικά με κάποια εγκληματική συμπεριφορά, αυτό δεν σημαίνει ότι έχουν αυξηθεί και τα ποσοστά εγκληματικότητας. Μάλιστα, έρευνες έχουν δείξει ότι πολλές φορές τα μέσα (και ειδικά η τηλεόραση) ασχολούνται ενδελεχώς με κάποιο θέμα όταν δεν έχουν τι άλλο να παρουσιάσουν. Χαρακτηριστικό παράδειγμα τα ναρκωτικά ή η εγκληματικότητα των αλλοδαπών. Ενώ καθημερινά σχεδόν βρίσκονται στους δρόμους νεκροί τοξικομανείς, τα ΜΜΕ ασχολούνται μαζί τους όταν θα τύχει κάποιος θάνατος να τραβήξει την προσοχή (αυτή είναι η μακάβρια πραγματικότητά τους!). Το ίδιο συνέβη και με την εγκληματικότητα των αλλοδαπών: Οταν γίναμε όλοι μάρτυρες της απίστευτης τραγωδίας με τον Σορίν Ματέι και τη χειροβομβίδα του... τα μέσα είχαν γεμίσει ειδήσεις και ιστορίες εγκλημάτων που διαπράττονταν από αλλοδαπούς. Οποιος έβλεπε ειδήσεις τότε, ήταν βέβαιο πως θα αισθανόταν ότι απειλείται ανά πάσα στιγμή από πλήθος εγκληματιών που ήθελαν να τον ληστέψουν, να τον βιάσουν και να τον δολοφονήσουν. Ολοι πίστευαν ότι η εγκληματικότητα είχε αυξηθεί κατακόρυφα. Τα στοιχεία της αστυνομίας, όμως, και οι σχετικές έρευνες βεβαιώνουν για το αντίθετο.

Ανάλογη είναι και η αντιμετώπιση του Internet και των computer games από τα ΜΜΕ. Κάθε φορά που γίνεται γνωστός ένας βιασμός που προήλθε από γνωριμία μέσω Internet, στα κανάλια επικρατεί πανικός και ο ανυποψίαστος τηλεθεατής σίγουρα θα νομίσει ότι είναι το επόμενο υποψήφιο θύμα. Η αντιμετώπιση του θέματος από τα ΜΜΕ δεν βοηθάει ούτε στην κατανόηση της πραγματικής κατάστασης ούτε στην ανακάλυψη των πραγματικών αιτίων των διάφορων προβλημάτων. Ειδικά ο μη γνώστης-τηλεθεατής βρίσκεται μπροστά σε μία δαιμονική εικόνα που κάνει το Internet να μοιάζει με το "απόλυτο κακό".

ΠΟΡΝΟΓΡΑΦΙΑ

Δεν αποτελεί μυστικό ότι το σεξ παίζει πρωταγωνιστικό ρόλο στη θεματολογία των διάφορων Web sites και σε μεγάλο μέρος του USENET και του IRC. Το Διαδίκτυο δίνει την ευκαιρία σε κάθε φιλόδοξο καλλιτέχνη της πορνογραφίας να προσφέρει τις... υπηρεσίες του σε όλον τον κόσμο και να δείξει το... έργο του σε μαζικό κοινό. Ομως, τα πράγματα είναι πολύ πιο σκοτεινά από την "καλλιτεχνική" αυτή οπτική. Η βιομηχανία του σεξ είναι από τις πιο κερδοφόρες, με σίγουρα κέρδη, αν κανείς γνωρίζει τα "τι" και τα "πώς". Εκατομμύρια δολάρια διακινούνται καθημερινά για προϊόντα που έχουν να κάνουν λιγότερο ή περισσότερο με το σεξ (αποφεύγω σκοπίμως να χρησιμοποιήσω τη λέξη "έρωτας", διότι νομίζω ότι δεν υπάρχει καμία σχέση ανάμεσα σε αυτό το σεξ που πουλιέται και στην ερωτική σχέση και πράξη που μοιράζονται δύο άνθρωποι). Τα sites πορνογραφικού περιεχομένου αριθμούν πλέον πολλά εκατομμύρια "συναδέλφους" σε όλη την υφήλιο, οι περισσότεροι εκ των οποίων κάνουν χρυσές δουλειές. Κάτι τέτοιο είναι έκδηλο σε όλες τις εκφάνσεις της σύγχρονης καταναλωτικής κοινωνίας. Εννέα στις δέκα διαφημίσεις έχουν απροκάλυπτα ή συγκαλυμμένα άμεση συνάρτηση με το σεξ: Αγοράστε αυτό το αυτο-

Πεντάχρονα παιδιά «πρωταγωνιστές» σε ταινίες πορνό

Σπάνιο το φαινόμενο διάθεσής τους στην Ελλάδα

Σοκ αλλά και ανησυχία προκάλεσε στις διωκτικές αρχές η ανακάλυψη σε κατάστημα ενοικίασης βιντεοταινιών, σγδόντα τεσσάρων ταινιών με περιεχόμενο παιδικής πορνείας. Οι αστυνομικοί της υποδιεύθυνσης Προστασίας Ανηλίκων πραγματοποίησαν έφοδο στο βιντεοκλάμπ με τη χαρακτηριστική ονομασία «Ταμπού», στη λεωφόρο Βουλιαγμένης, έπειτα από κάποιες πληροφορίες που έφθασαν στην αστυνομία και περιέγραφαν το περιεχόμενο των ταινιών. Την ώρα της εφόδου στο κατάστημα βρισκόταν η 26χρονη υπάλληλος Σοφία Πλατανιά, η οποία και συνελήφθη.

Από 5 ετών

Οι αστυνομικοί, όταν είδαν το περιεχόμενο των ταινιών δεν πίστευαν στα μάτια τους. Εκατοντάδες παιδιά, ηλικίας από 5 έως 15 ετών παρέλασαν από τις οθόνες, συμμετέχοντας σε κάθε

φόδου. Από αυτόν περιμένουν να μάθουν περισσότερα για το πώς ακριβώς βρήκε τις ηλεκτρονικές διευθύνσεις με το πορνογραφικό υλικό και έκανε τις αντιγραφές αλλά και περισσότερα στοιχεία για το εάν ανάλογες ταινίες έχουν διακετευθεί και σε άλλα καταστήματα.

Πρώτη φορά στην Ελλάδα

Είναι η πρώτη φορά που στη χώρα μας βρίσκονται ταινίες παιδικής πορνογραφίας. Από τις αρχές εκιμάται ότι πρόκειται για μεμονομένο περιστατικό και ότι η παιδική πορνογραφία δεν διακινείται ευρέως στην Ελλάδα. Ωστόσο, η διαδεδομένη χρήση του Διαδικτύου, η ανεξέλεγκτη ροή πληροφοριών και η ιδιαίτερα εύκολη πρόσβαση σε αυτές προβληματίζουν την αστυνομία. Στην πλειοψηφία τους πάντως οι ταινίες παιδικής πορνογραφίας προέρχονται από ασια-

Οι ταινίες είχαν αντιγραφεί μέσω προγραμμάτων του Διαδικτύου. Η προέλευσή τους είναι από χώρες της Απω Ανατολής και την Ολλανδία.

Ενα παράδειγμα από την αντιμετώπιση του θέματος της πορνογραφίας στο Internet από καθημερινή πρωινή εφημερίδα. Πρόκειται για την "Καθημερινή", μία από τις πιο σοβαρές ελληνικές εφημερίδες (φανταστείτε τι έγραφαν οι άλλες).



Τα πορνογραφικά sites στο Διαδίκτυο αυξάνουν και πληθαίνουν συνεχώς. Τα μεγαλύτερα προβλήματα ανακύπτουν κυρίως με την παιδική πορνογραφία, την οποία φυσικά δεν θα μπορούσαμε να δείξουμε εδώ. Οι στυγνοί εγκληματίες, όμως, πλουτίζουν εις βάρος αθώων παιδιών.

ΟΙ ΜΠΑΤΣΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ

Διάφορες επίσημες ή ανεπίσημες οργανώσεις, κυβερνητικές ή μη, έχουν αρχίσει εδώ και κάποιον καιρό να δραστηριοποιούνται προς την κατεύθυνση της πάταξης, δίωξης ή απλής αποκάλυψης των "ηλεκτρονικών εγκλημάτων". Οι οργανώσεις αυτές ασχολούνται είτε με την παιδική πορνεία, την παιδεραστία και την πορνογραφία, είτε με απάτες οικονομικού περιεχομένου, είτε με άλλες πτυχές του net crime. Πολλές φορές κάνουν καλή δουλειά στην αποκάλυψη κυκλωμάτων και στην προσαγωγή των υπευθύνων στη δικαιοσύνη. Υπάρχουν, όμως, και αρκετά ηθικά προβλήματα που δεν πρέπει να παραγνωρίζουμε. Για παράδειγμα, μία από τις πιο γνωστές οργανώσεις, με μέλη και παρακλάδια σε όλον τον κόσμο, είναι η Cyber Angels (www.cyberangels.org). Κάποια από τα μέλη της εν λόγω οργάνωσης δεν αντιμάχονται μόνο τους παιδεραστές και τους πορνογράφους, αλλά θεωρούν εγκληματίες και όσους έχουν ρατσιστικές ή ριζοσπαστικές ιδέες. Αν και ο ρατσισμός αποτελεί νοσηρή και σκοταδιστική ιδεολογία και στάση ζωής, εντούτοις δεν έχει κανείς το δικαίωμα να ποινικοποιήσει τις ιδέες. Δεν υπερασπίζομαι τους ρατσιστές εδώ: Υπερασπίζομαι οποιονδήποτε έχει μία ιδεολογία διαφορετική από την "επικρατούσα" (αρκεί να είναι ιδεολογία και να μη μεταφράζεται σε παράβαση του νόμου με παρενοχλήσεις, ξυλοδαρμούς και δολοφονίες). Αν ισχύσει μαζικά μια τέτοια ποινικοποίηση των ιδεών, τότε τι εμποδίζει κάθε τέτοια οργάνωση να καταδιώκει αιρετικούς, αναρχικούς, κομμουνιστές κ.ο.κ. απλά και μόνο για τις ιδέες τους;

Πέρα από τους Cyber Angels, οι οποίοι παρεμπιπτόντως κάνουν πολύ καλή δουλειά (βασισμένη στην εθελοντική συμμετοχή) εναντίον των διαφόρων που εγκληματούν εις βάρος παιδιών, υπάρχουν και άλλες παρόμοιες οργανώσεις, τις οποίες μπορείτε να βρείτε παρακάτω:

➤ **Web Police (www.web-police.org):** Μία από τις μεγαλύτερες οργανώσεις έρευνας για το ηλεκτρονικό έγκλημα, η οποία προσφέρει υπηρεσίες πρόληψης και αντιμετώπισης ευρείας γκάμας εγκλημάτων: από τις απειλές μέσω e-mail μέχρι και την οικονομική απάτη, την παιδεραστία κ.λπ. Το site περιλαμβάνει πλήθος πληροφοριών για ενημέρωση και επιφυλακή.

➤ **Scam Busters (www.scambusters.com):** Παρόμοια υπηρεσία με την προηγούμενη. Ο κόμβος "ξεχειλίζει" από πληροφορίες σχετικά με τα συνηθισμένα εγκλήματα και απάτες, ενώ σε ειδικές ενότητες περιέχει χρήσιμες πληροφορίες για να μην πέσετε θύματα των απατεώνων.

➤ **Στο ZD-Net** και πιο συγκεκριμένα στη διεύθυνση: http://www.zdnet.com/yil/content/roundups/net_fraud.html, θα βρείτε links σε διάφορα sites που ασχολούνται με τις οικονομικές απάτες στο Δίκτυο.

Εξάλλου, "ηλεκτρονική" δράση έχουν αρχίσει να αναλαμβάνουν και οι πιο παραδοσιακές διωκτικές υπηρεσίες, όπως η Interpol και το FBI, καθώς και εθνικές αστυνομίες, οι οποίες δειλά δειλά αρχίζουν να δημιουργούν τμήματα δίωξης του ηλεκτρονικού εγκλήματος. Πιο συγκεκριμένα, η Interpol ανακοίνωσε συνεργασία με εταιρία της Silicon Valley για την αποτελεσματικότερη δίωξη των ηλεκτρονικών εγκλημάτων, αφού η "αχίλλειος πτέρνα" της υπηρεσίας είναι η έλλειψη τεχνογνωσίας στον τομέα της πληροφορικής.

κίνητο για να έχετε και τη δίμετρη θεά που το διαφημίζει, αγοράστε αυτό το κινητό και καμία δεν πρόκειται να σας αντισταθεί. Μάλιστα, οι ραδιοφωνικές διαφημίσεις των κινητών έχουν "ξεφύγει" εντελώς. Για παράδειγμα, μία φιλήδονη γυναικεία φωνή λέει στον τύπο: "βάλ' το, βγάλ' το, βάλ' το, βγάλ' το" και δεν εννοεί τίποτε άλλο από το πορτάκι της νέας συσκευής... Και τα μυαλά στα κάγκελα!

Στο Διαδίκτυο έχει δημιουργηθεί το αδιαχώρητο, καθώς τα πορνογραφικά sites συνωστίζονται προσπαθώντας να βρουν νέα, πρωτότυπα ονόματα για το domain τους (αφού τα περισσότερα έχουν ήδη χρησιμοποιηθεί!). Σύμφωνα με τους ειδικούς, τα πορνογραφικά sites διπλασιάζονται σε αριθμό κάθε χρόνο από το 1994.

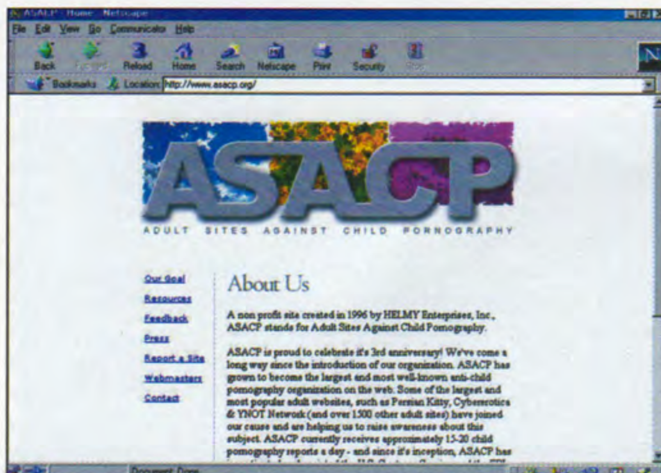
Αν η πορνογραφία εμφανίζει ενήλικα "μοντέλα", ανθρώπους δηλαδή που διαθέτουν την κρίση να αποφασίσουν για τον εαυτό τους και τις πράξεις τους, τότε δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα. Κάθε ενήλικος έχει δικαίωμα να διαθέτει τον εαυτό του όπως επιθυμεί. Τι συμβαίνει, όμως, όταν στην πορνογραφία εμφανίζονται ανήλικοι; Έχουν άραγε τα παιδιά τη δυνατότητα να κρίνουν νηφάλια και υπεύθυνα; Όπως αναφέρουν οι ειδικοί, τα παιδιά είναι εξαιρετικά ευάλωτα σε απειλές εκ μέρους των πορνογράφων και των παιδεραστών που κρύβονται στις σκοτεινές "γωνίες" του Internet. Ειδικά στην πορνογραφία, οι "καλλιτέχνες" πορνογράφοι έχουν πολλούς τρόπους για να θέτουν υπό τον έλεγχό τους τα παιδιά και να τα αναγκάζουν να φωτογραφηθούν όχι μόνο γυμνά, αλλά και κάνοντας σεξ με ενήλικες. Το τραγικό είναι ότι λόγω της ανέχειας και της δυστυχίας που βασιλεύει στις υπανάπτυκτες χώρες (ασιατικές κυρίως) ακόμη και οι ίδιοι οι γονείς αναγκάζονται να ωθούν τα παιδιά τους στην πορνογραφία και την πορνεία. Τα "ερωτικά ταξίδια" των Ευρωπαίων στη Μαλαισία, την Ινδονησία και άλλες ασιατικές χώρες έχουν γίνει πολύ δημοφιλή για όλους εκείνους που αποζητούν αθώα παιδάκια προκειμένου να ικανοποιήσουν τις αρρωστημένες ορέξεις τους. Το βήμα από τον πραγματικό κόσμο στον κυβερνοχώρο είναι μικρό και πολλοί γονείς το έχουν ήδη κάνει (ή μάλλον το έχουν κάνει άλλοι γι' αυτούς, αφού το πιθανότερο είναι να μην έχουν ιδέα τι είναι το Internet).


Κάνει θραύση στο Ιντερνετ η παιδική πορνεία

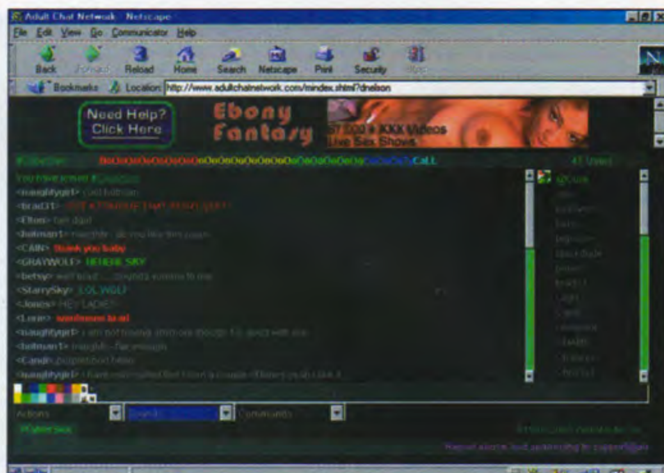
Αναπαραγωγή από το Ιντερνετ

Από το ίδιο φύλλο της εφημερίδας "Καθημερινή". Και μόνο ο τίτλος τραβά την προσοχή.

Ποιος μπορεί άραγε να αποτιμήσει τον στυγνό τραυματισμό της παιδικής ψυχής από τη συμμετοχή τους σε πορνογραφικού περιεχομένου δραστηριότητες; Ποιοι είναι αυτοί που στο βωμό του κέρδους μπορούν να θυσιάζουν ψυχές και σώματα μικρών παιδιών; Ίσως να μην είναι τα τρομερά καθάρματα και οι στυγνοί εγκληματίες που φα-



Οι φωνές εναντίον της παιδικής πορνογραφίας αυξάνουν συνεχώς...



Τέτοια chat rooms είναι "ελεύθεροι τόποι" για cybersex. Πολλές φορές, όμως, οι συμμετέχοντες θέλουν να γνωριστούν και στην πραγματικότητα. Τότε αρχίζουν τα δύσκολα...

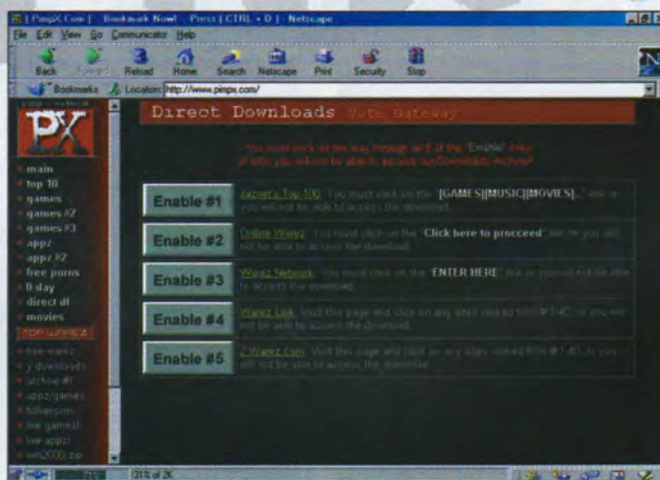
νταζόμαστε. Ισως να είναι απλώς "άνθρωποι της διπλανής πόρτας". Κι αυτό είναι ακόμη χειρότερο, όπως καταλαβαίνετε. Προσφάτως εξαρθρώθηκε μεγάλο δίκτυο παιδικής πορνογραφίας, το οποίο διευθυνόταν από ένα ζευγάρι Τεξανών. Το ζεύγος είχε στήσει ολόκληρη επιχείρηση σε συνεργασία με τρεις ξένους webmasters (έναν εκ Ρωσίας και δύο από την Ινδονησία), λειτουργώντας ως μεσολαβητής ανάμεσα στους webmasters αυτούς και τους πελάτες. Οι σοκαριστικές φωτογραφίες που διακινούνταν από το πορνογραφικό δίκτυο περιλάμβαναν παιδιά ηλικίας 4 έως 12 ετών!!!

Πολλοί είναι εκείνοι που υποστηρίζουν ότι η μεγάλη έκθεση σε πορνογραφικό υλικό φτάνει στο σημείο να εθίσει το υποκείμενο στην πορνογραφία και ίσως να καθορίσει και τις σεξουαλικές προτιμήσεις του. Τα σχόλια δε αυτά δεν περιορίζονται μόνο στους ανηλίκους, που είναι σίγουρο ότι επηρεάζονται από αυτά που βλέπουν και διαβάζουν, αλλά επεκτείνονται και στους ενηλίκους. Αν, μάλιστα, σκεφτείτε ότι στη Φιλαδέλφεια των ΗΠΑ υπάρχουν 80 ομάδες υποστήριξης για εθισμένους στο σεξ (!), θα έχετε μία πιο καθαρή εικόνα για το τι συμβαίνει και τι θα μπορούσε να συμβεί στο μέλλον. Από την άλλη, ψυχίατροι και ερευνητές ανησυχούν ιδιαιτέρως για το τι μαθαίνουν τα παιδιά σχετικά με το σεξ. Αν κάποτε ο ρόλος της οικογένειας αποτελούσε πρωταρχική πηγή γνώσης γύρω από τα ζητήματα του έρωτα, σήμερα που το Δίκτυο είναι πλημμυρισμένο από πορνογραφικό υλικό, τα πράγματα είναι λίγο διαφορετικά. Αν και κάποια sites διαθέτουν ειδικούς περιορισμούς για τους ανηλίκους, εντούτοις αυτοί οι περιορισμοί μπορούν εύκολα να ξεπεραστούν με κλεμμένους κωδικούς και άλλα κόλπα. Το USENET, εξάλλου, είναι εντελώς ελεύθερο για όλους.

ΣΕΞΟΥΑΛΙΚΑ ΕΓΚΛΗΜΑΤΑ

Πέρα, όμως, από την πορνογραφία, πολύ σημαντικό είναι το ζήτημα των συνεπειών που μπορεί να υπάρξουν από τις γνωριμίες που κάνει κάποιος στο Διαδίκτυο. Αναφέρομαι κυρίως στην παιδεραστία και τους βιασμούς που έχουν γίνει γνωστοί κατά καιρούς και στους οποίους ο βιαστής γνώρισε το θύμα του στο Internet (κυρίως στο IRC). Οι ειδικοί ερευνητές αναφέρουν ότι πλέον ο εκσυγχρονισμός και η νέα τεχνολογία έχουν επεκταθεί και στον "υπόκοσμο", αφού οι παιδεραστές και οι βιαστές έχουν αφήσει τα παρκάκια, τις γωνίες και τα προαύλια των σχολείων και έχουν πιάσει τα σκοτεινά μονοπάτια του Internet και τα chat rooms όπου συχνάζουν παιδιά και γυναίκες. Η ανωνυμία στο IRC καθιστά εξαιρετικά εύκολη την εξαπάτηση όσων συμμετέχουν στα chat rooms. Η μοναξιά, εξάλλου, που βασιλεύει στον κόσμο μας κάνει τους νέους εξαιρετικά ευάλωτους σε συναισθηματικού τύπου προσεγγίσεις - κάτι τέτοιο είναι εύκολο να το διαπιστώσει οποιοσδήποτε επισκεπτόμενος ένα chat room: είναι σίγουρο ότι θα αισθανθεί από την πρώτη στιγμή την ανάγκη για επικοινωνία και γνωριμία. Ετσι όλο και περισσότεροι είναι αυτοί που γνωρίζονται μέσα από το Internet και προχωρούν σε πραγματική γνωριμία, η οποία καταλήγει πολύ συχνά σε ερωτική σχέση (είμαι μάρτυρας δύο-τριών περιπτώσεων φίλων και γνωστών). Δεν είναι ανάγκη να γράψω πόσο επικίνδυνο είναι κάτι τέτοιο. Είναι δε επικίνδυνο ακριβώς διότι η ταυτότητα του καθενός είναι κάτι πολύ σχετικό στο Internet. Στις σχέσεις μας, όμως, δεν μπορούμε να προχωρούμε χωρίς να έχουμε αληθινή γνώση του άλλου.

Τα περιστατικά παιδεραστίας και βιασμών είναι αναρίθμητα και εμφανίζονται πολύ συχνά στην ανάλογη ειδησεογραφία. Τον Ιούνιο πέντε Αμερικανοί (ηλικίας από 19 μέχρι 25 ετών) βίασαν ένα κορίτσι 12 ετών, το οποίο γνώρισαν σε κάποιο chat room. Οι βιαστές αντιμετωπίζουν ποινή φυλάκισης μέχρι 99 έτη, αν κριθούν ένοχοι στη δίκη που πρόκειται να γίνει. Στις αρ-



Τα sites που διακινούν παράνομο software σας καλούν να τα ψηφίσετε στους "χρυσούς οδηγούς" για να ανέβουν τα έσοδά τους από τις διαφημίσεις. Αφού επιτελέσετε το χρέος σας, θα σας επιτρέψουν να κατεβάσετε το πρόγραμμα που επιθυμάτε.

ΝΟΜΟΘΕΣΙΑ

Από τα πιο αμφιλεγόμενα θέματα σχετικά με το Internet και την εγκληματική δράση που σχετίζεται με αυτό είναι το ζήτημα της νομοθεσίας. Στις περισσότερες χώρες εφαρμόζονται παλαιότεροι νόμοι που αφορούν σε παραπλήσιους τομείς, όπως ο Τύπος ή τα ΜΜΕ ή το τηλέφωνο, γεγονός που δυσχεραίνει την οποιαδήποτε εφαρμογή κανόνων. Αν και γενικά αυτή η χαοτική κατάσταση είναι προς όφελος της ελευθερίας του μέσου και της ελεύθερης διακίνησης των πληροφοριών και των ιδεών, εντούτοις υπάρχουν και προβληματικές πτυχές, τις οποίες δεν μπορούμε να αγνοήσουμε. Εξάλλου, η τεχνολογία δημιουργεί πληθώρα νέων ζητημάτων που η παραδοσιακή νομοθετική διαδικασία ήταν αδύνατον να προβλέψει.

Στο κείμενο αναφέρθηκε ήδη η περίπτωση του Αμερικανού που τελικώς αθωώθηκε για την απόπειρα βιασμού ανηλίκων, διότι αποδείχτηκε ότι είχε παραπλανηθεί και προκληθεί από τους αστυνομικούς του FBI. Η αθωωτική απόφαση του δικαστηρίου, σύμφωνα με τους ειδικούς, καθορίζει ως έναν βαθμό τα όρια της δικαστικής εξουσίας, ορίζοντας ότι ο ύποπτος για παιδεραστία ή βιασμό πρέπει να το έχει προτείνει ο ίδιος (να είναι δική του ιδέα). Στις ΗΠΑ, όπου οι χρήστες του Internet είναι περισσότεροι, οι γονείς μπορούν να έχουν πρόσβαση σε λεπτομερείς πληροφορίες που αφορούν σε ανθρώπους που έχουν καταδικαστεί για σεξουαλικά εγκλήματα και είναι ελεύθεροι. Στο άμεσο μέλλον, οι γονείς θα μπορούν να μαθαίνουν και τα συνηθισμένα ID και τους λογαριασμούς Internet που χρησιμοποιούν τέτοιοι εγκληματίες.

Οι ηγέτες των οκτώ πιο ανεπτυγμένων χωρών του κόσμου (των γνωστών G8) σε συνέδριο που πραγματοποιήθηκε μέσα στον Μάιο, έθεσαν τα προβλήματα του "ηλεκτρονικού εγκλήματος" αναζητώντας λύσεις και δηλώνοντας ότι θα διαθέσουν τους απαραίτητους πόρους για τη δίωξη των εγκληματιών.

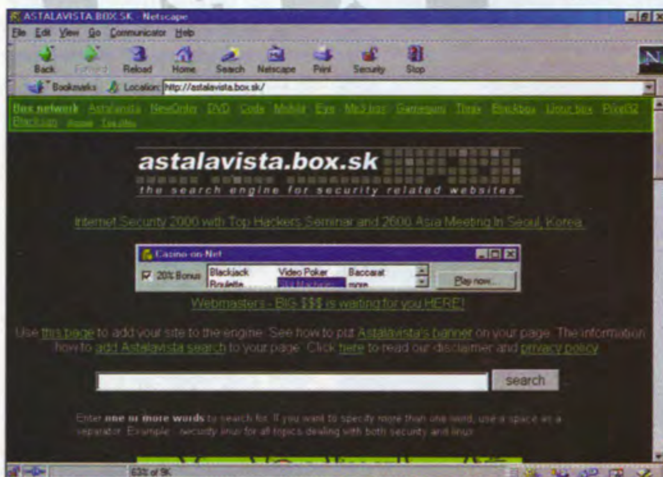
χές του Ιουλίου, από την άλλη, αθωώθηκε ένας αμφισεξουαλικός άντρας, ο οποίος είχε συλληφθεί μπαίνοντας στο ξενοδοχείο όπου επρόκειτο να συναντήσει μία υποτιθέμενη μητέρα και τις τρεις κόρες της για να περάσουν ένα βράδυ... όλο τρέλα. Ο άντρας αθωώθηκε για τις κατηγορίες σχετικά με την απόπειρα αποπλάνησης ανηλίκων, διότι οι πράκτορες του FBI που υποδύονταν τη μητέρα με τις περίεργες ορέξεις (σε κάποιο chat room) πιο πολύ τον προκάλεσαν (με απροκάλυπτο τρόπο) παρά δέχθηκαν την πίεσή του. Την εποχή που έγινε η γνωριμία με τη "μητέρα", ο άντρας αντιμετώπιζε σοβαρά ψυχολογικά προβλήματα (είχε χωρίσει με τη γυναίκα του και είχε απολυθεί από τη δουλειά του εξαιτίας της σεξουαλικής ιδιαιτερότητάς του) και δέχθηκε να πάει στο ξενοδοχείο κατόπιν πίεσης από τη "μητέρα", η οποία ισχυρίστηκε ότι ήθελε έναν δάσκαλο "σεξουαλικής αγωγής" για τις κόρες της. Η υπόθεση αυτή δείχνει πόσα νομικά κωλύματα υφίστανται, καθώς η νομοθεσία είναι φτιαγμένη για τον φυσικό - αναλογικό κόσμο και όχι για τις νέες ψηφιακές εξελίξεις και τον κυβερνοχώρο. Εξάλλου, τα όρια της αστυνομικής έρευνας είναι επίσης σχετικά, αφού ο εν λόγω κατηγορούμενος μόνο έπειτα από έντονα υπονοούμενα (όχι και τόσο συγκαλυμμένα) και μετά τη σαφή πρόσκληση (ή πρόκληση!) εκ μέρους των πρακτόρων μπήκε στο κλίμα και δέχθηκε να δοκιμάσει την τύχη του με τις κόρες της... μαμάς.

HACKING

Ίσως το hacking θα έπρεπε να είναι πρώτο στη λίστα μας, αφού αυτό το άρθρο αναφέρεται στα εγκλήματα που σχετίζονται με το Internet και αυτό το είδος εγκλημάτων είναι χαρακτηριστικό του κυβερνοχώρου. Η σειρά δεν έχει σημασία. Το hacking (με όλα τα παρακλάδια και τις υποκατηγορίες του) είναι μία πρακτική που γεννήθηκε σχεδόν ταυτόχρονα με τους υπολογιστές και τα δίκτυα. Είναι, μάλιστα, τέτοια η διάσταση του φαινομένου και τόσο ελκυστική η underground κουλτούρα των hackers που πολλοί σαγηνευτικοί μύθοι έχουν διαδοθεί από στόμα σε στόμα (και από computer σε computer) για τις πιο σπουδαίες ομάδες hackers ή και για μεμονωμένους hackers-γκουρού της νέας εποχής.

Επίσης, ίσως κάποιοι παραξενευτούν από την επιλογή μας να ορίσουμε ως "έγκλημα" το hacking, το οποίο κουβαλά μία ολόκληρη ιστορία και μία αξιοσέβαστη κουλτούρα. Το θέμα είναι ότι η εξουσία, η δικαιοσύνη και, γενικά, η μεγάλη πλειονότητα της κοινωνίας θεωρεί εγκληματικές τις δραστηριότητες αυτές - και μάλιστα τρομοκρατικές (κυβερνοτρομοκρατία), σύμφωνα με τους Αμερικανούς. Τρομοκράτες και εγκληματίες θεωρούνται, όμως, όλοι όσοι αντιβαίνουν τους νόμους και τις αρχές μίας κοινωνίας, ακόμη και αν για τους ίδιους οι πράξεις τους εμφορούνται από αξίες και συγκεκριμένα ιδανικά. Οι Ελληνες επαναστάτες του 1821 θεωρούνταν σίγουρα τρομοκράτες όχι μόνο από την οθωμανική αυτοκρατορία, αλλά και από τους περισσότερους ηγεμόνες της Ευρώπης (βλ. Ιερή Συμμαχία).

Αν θέλουμε να ορίσουμε τις έννοιες, μπορούμε να πούμε ότι το hacking είναι η παραδο-



Κωδικοί, σπαστήρια, patches για οποιοδήποτε πρόγραμμα κυκλοφορούν στο Internet, αρκεί να ξέρετε πώς θα τα βρείτε.



Το PhotoShop είναι σε απόσταση ενός κλικ από το σκληρό δίσκο σας.

σιακή έννοια, με την οποία περιγράφονταν -και περιγράφονται ακόμη- όλοι οι τρόποι εισβολής σε δίκτυα υπολογιστών και το σπάσιμο των διάφορων μέτρων ασφάλειας. Ενας hacker είναι περισσότερο αυτό που θα ονομάζαμε "computer junky", δηλαδή ο αληθινός, σκληροπυρηνικός χομπίστας, ο οποίος περνά ατέλειωτες ώρες μπροστά στην οθόνη κάνοντας debugging στο καινούριο πρόγραμμα που έφτιαξε. Ενας ρομαντικός! Από την άλλη, νεότερες λέξεις είναι το phreaking και το cracking. Με το πρώτο εννοείται κυρίως η τέχνη του να "σπας" το τηλεφωνικό δίκτυο (κάνοντας υπεραστικά τηλέφωνα τζάμπα) και άλλα τηλεπικοινωνιακά συστήματα, ενώ με το δεύτερο εννοείται κυρίως το "σπάσιμο" της ασφάλειας ενός συστήματος. Οπως μάλλον γνωρίζετε, οι ορισμοί αυτοί είναι σχετικοί και μάλλον αυθαίρετοι, αφού ο καθένας μπορεί να δώσει διαφορετικό περιεχόμενο στις λέξεις. Το ζήτημα είναι ότι υπάρχει μία ολόκληρη φιλολογία και παραφιλολογία γύρω από τους hackers, οι οποίοι εμπλέκονται πλέον και στα παιχνίδια της βιομηχανίας της Πληροφορικής με διάφορους τρόπους.

Το hacking ασκεί μεγάλη γοητεία σε κάθε χρήστη και ειδικά στον νέο, αμύητο ακόμη στα μυστικά της πληροφορικής. Παλαιότερα, όταν μόνο οι "τρελοί" ασχολούνταν με το DOS προσπαθώντας να φτιάξουν προγραμματάκια με κώδικα Turbo Pascal, Assembly και C++, οι νέοι και άπειροι ακόμη χομπίστες έβλεπαν με δέος τους hackers. Σήμερα, βέβαια, τα πράγματα είναι εντελώς διαφορετικά.

Ας αφήσουμε, όμως, τη νοσταλγία και ας επιστρέψουμε στο θέμα μας. Πώς εμπλέκονται στην εγκληματική δραστηριότητα οι hackers; Η παράνομη εισβολή σε δίκτυα υπολογιστών και η αρπαγή ή η καταστροφή αρχείων και στοιχείων αποτελούν σίγουρα αδικήματα. Η εισβολή σε Web sites και η καταστροφή τους ή η αλλοίωση των στοιχείων που παρουσιάζονται είναι επίσης δραστηριότητες που θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν αξιόμεμπτες. Οι μαζικές αποστολές εκατοντάδων e-mails στην ίδια διεύθυνση με σκοπό το μπλοκάρισμά της είναι επίσης μία από τις μορφές που παίρνει το hacking στις ημέρες του Internet. Τέλος, συνηθισμένη πλέον πρακτική εκ μέρους των hackers είναι η υποκλοπή των passwords των χρηστών του Internet, με στόχο τη δωρεάν σύνδεση με το Διαδίκτυο, ενώ γνωστά γίνονται όλο και περισσότερα κρούσματα εισβολής σε ιδιωτικούς υπολογιστές μεμονωμένων χρηστών που βρίσκονται συνδεμένοι με κάποιον IRC server.

Ολες οι παραπάνω είναι πρακτικές που εμπίπτουν στην κατηγορία του hacking, αν και πολλοί (κυρίως οι παλαιότεροι) hackers θα δίσταζαν να τις ονομάσουν έτσι. Υπάρχει ένας κώδικας ηθικής που ακολουθείται από τους περισσότερους hackers και ο οποίος κρίνεται εκ του αποτελέσματος, δηλαδή αν κάθε hacker ακολουθεί τους σχετικούς αυτούς κανόνες. Αν και όλες οι πράξεις είναι τυπικά παραβατικές και μπορούν να διωχθούν δικαστικά, εντούτοις η συζήτηση δεν ολοκληρώνεται σε αυτό. Κατά τη γνώμη μου, αν το hacking έχει έναν σαφή στόχο και κίνητρα που ξεκινούν από κάποια πολιτική θέση, τότε θα μπορούσα να δεχτώ την πολιτική απόφαση και το νόημα του hacking. Αυτό δεν σημαίνει ότι θα επικροτούσα μία επίθεση νεοναζί εναντίον των sites μία ομοφυλοφιλικής κοινότητας ή μίας αναρχικής φράξιας, απειλώντας ότι θα τους σφάξουν, θα τους κάψουν και άλλα τέτοια χαριτωμένα. Θα ήμουν, όμως, σχετικά πιο ευνοϊκά διακείμενος απέναντι σε μία ομάδα hackers που προχωρεί σε ακτιβιστικές ενέργειες για να ενημερώσει τον κόσμο όσον αφορά στη μόλυνση του περιβάλλοντος, το ρατσισμό ή την εκμετάλλευση των καταναλωτών από τις μεγάλες πολυεθνικές. Αν και το hacking παραμένει "έγκλημα" και σε αυτές τις περιπτώσεις, πιστεύω ότι είναι κάτι εντελώς διαφορετικό από το hacking εναντίον ενός απλού χρήστη, ο οποίος ξαφνικά βλέπει να συνδέονται στο Internet άσχετοι χρησιμοποιώντας το password του ή αντιλαμβάνεται ότι την τελευταία φορά που ήταν συνδεμένος με κάποιον IRC server ένας "hacker" μπήκε στον υπολογιστή του και τα έκανε γης μαδιάμ.

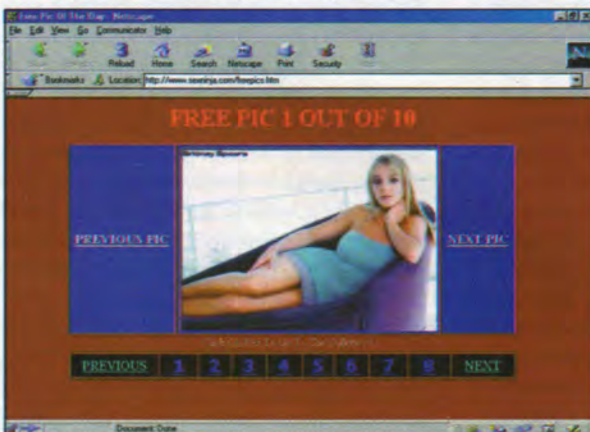
MISSING

Η απάντηση στα φαινόμενα βιασμών και παιδεραστίας μέσω γνωριμίας από το Internet έρχεται από τον Καναδά. Η αστυνομία του Καναδά, σε συνεργασία με μία εταιρία παραγωγής multimedia από το Βανκούβερ, προχώρησε στην ανάπτυξη ενός παιχνιδιού με εκπαιδευτικό προσανατολισμό. Το παιχνίδι ονομάζεται "Missing" και αναπαριστά την έρευνα από την αστυνομία της απαγωγής ενός 13χρονου αγοριού από έναν ενήλικο που γνώρισε στο Δίκτυο. Με τη βοήθεια γρίφων, αινιγμάτων, σπαζοκεφαλιών και αρκετού βίντεο, η αστυνομία ζητάει από τους παίκτες να τη βοηθήσουν να βρει τον Ζακ (το όνομα του αγοριού). Είκοσι χιλιάδες κομμάτια από το Missing θα μοιραστούν σε σχολεία και δημόσιες βιβλιοθήκες σε όλον τον Καναδά. Αν σκεφτείτε ότι μόνο στις ΗΠΑ 25 εκατομμύρια παιδιά κάτω των 17 ετών συνδέθηκαν με το Internet την περσινή χρονιά (εν αντιθέσει με τα 8 εκατομμύρια του 1997), καταλαβαίνετε πόσο σημαντικό μπορεί να είναι το εν λόγω παιχνίδι. Ελπίζουμε να το δούμε και στη χώρα μας κάποτε...

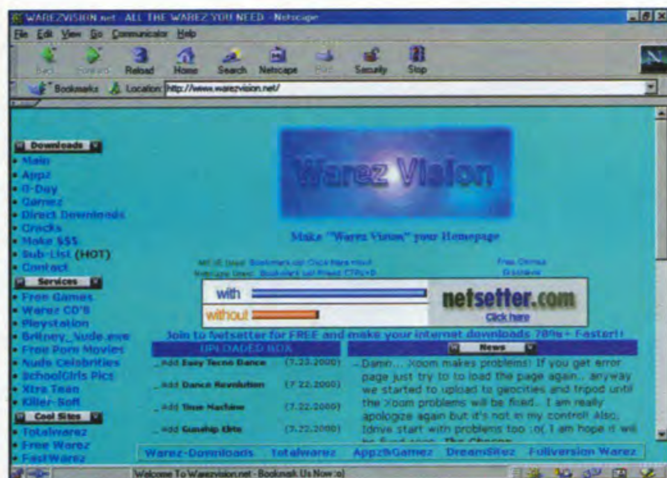
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΕΓΚΛΗΜΑΤΑ

Οσο περισσότερο το Internet χρησιμοποιείται για εμπορικές συναλλαγές και άλλες οικονομικές δραστηριότητες τόσο θα αυξάνουν οι τρόποι να πλουτίζει κάποιος μέσω παράνομης χρήσης των υπηρεσιών. Κάτι τέτοιο είναι εξάλλου άρρηκτα δεμένο με την ίδια τη φύση του μέσου, αφού η ασφάλεια των επικοινωνιών στο Δίκτυο είναι σχετική. Ως εκ τούτου, τα οικονομικά εγκλήματα της νέας εποχής τείνουν να μεταφέρονται από τον πραγματικό κόσμο στον κυβερνοχώρο, που μάλιστα προσφέρει επαρκέστερη κάλυψη για το ληστή-απατεώνα, ο οποίος είναι πιο δύσκολο να αναγνωριστεί και να συλληφθεί.

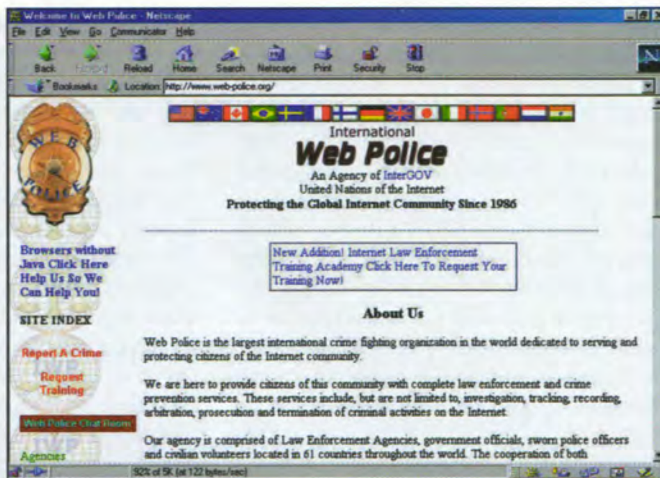
Μία από τις πιο συνηθισμένες παράνομες δραστηριότητες οικονομικού περιεχομένου είναι η υποκλοπή από έναν hacker-cracker του κωδικού αριθμού της πιστωτικής κάρτας ενός ανυποψίαστου χρήστη. Ο τελευταίος επισκέπτεται ένα εμπορικό site και προσπαθεί να ολοκληρώσει μία αγορά. Οταν αποκαλύψει τον κωδικό του, είναι πλέον αρκετά εύκολο σε όποιον διαθέτει τα απαραίτητα εργαλεία να μάθει αυτόν τον κωδικό, χωρίς ο χρήστης να πάρει χαμπάρι. Επειτα, οι αγορές μπορούν να γίνουν εύκολα, απλά και ανέξοδα για τον cracker που κατέχει την πολύτιμη πληροφορία. Μέχρι να καταλάβει τι συμβαίνει ο ιδιοκτήτης της κάρτας, το "πλαστικό" πορτοφόλι του θα έχει χρεωθεί με πολλές χιλιάδες δραχμές. Στις περισσότερες των περιπτώσεων οι hackers "σκανάρουν" ολόκληρα δίκτυα για να βρουν το ευάλωτο σημείο και να δουν ποιοι χρήστες



Οι διαφημίσεις πορνογραφικών sites είναι η κύρια πηγή εσόδων των WAREZ. Εδώ βλέπετε ό,τι πιο light μπορέσαμε να βρούμε... :)



Η πειρατεία είναι ένα σπορ που ανθεί στο Internet και τα WAREZ είναι τα τερέν όπου μπορείτε να βρείτε τους καρπούς της.



Η δικτυακή αστυνομία είναι μία από τις υπηρεσίες ή ομάδες που δραστηριοποιούνται στη δίωξη του "ηλεκτρονικού εγκλήματος". Το ζήτημα είναι ποιος θα καθορίσει τι είναι έγκλημα και τι δεν είναι!

αποκαλύπτουν προσωπικά δεδομένα on-line. Σύμφωνα με τις μυστικές υπηρεσίες των ΗΠΑ, μισό δισεκατομμύριο δολάρια (γύρω στα 200 δισ. δραχμές) χάνεται κάθε χρόνο από κλεμμένους αριθμούς πιστωτικών καρτών.

Στο ίδιο μήκος κύματος κινούνται και οι απάτες που έχουν να κάνουν με χρηματιστηριακές και τραπεζικές συναλλαγές. Η παγκοσμιοποίηση στην οικονομία έχει καταργήσει τα σύνορα των κρατών και έχει διεθνοποιήσει τις αγορές. Με το απλό πάτημα ενός πλήκτρου (του Enter μάλλον!) τεράστια χρηματικά ποσά μπορούν να διακινηθούν μεταξύ ηπείρων μέσα σε ελάχιστα δευτερόλεπτα. Ολόκληρες εταιρίες αγοράζονται και πουλιούνται στον ίδιο χρόνο. Ολοένα περισσότερο το οικονομικό παιχνίδι γίνεται ηλεκτρονικό και δικτυακό. Οι τράπεζες έχουν ήδη αρχίσει να ολοκληρώνουν συναλλαγές με τους πελάτες τους μέσω του Διαδικτύου, οι δημόσιες υπηρεσίες επίσης (η κατάθεση της φορολογικής δήλωσης on-line είναι πλέον γεγονός και στη χώρα μας). Ολα αυτά φαίνεται ότι διευκολύνουν τη ζωή των ανθρώπων, όμως παράλληλα εγείρουν νέα προβλήματα. Οι υπεξαιρέσεις από τραπεζικούς λογαριασμούς μέσω υπολογιστών και οι ηλεκτρονικές ληστείες τραπεζών είναι μερικές από τις εκφάνσεις του οικονομικού εγκλήματος της σύγχρονης εποχής.

Στην ίδια κατηγορία θα εντάσσαμε και τη βιομηχανική κατασκοπία, η οποία πλέον χρησιμοποιεί hackers για να φέρει εις πέρας τα σχέδιά της. Δεν είναι ανάγκη να κάνει κάποιος πραγματική διάρρηξη σε ένα εργοστάσιο για να κλέψει το φοβερό και τρομερό βιομηχανικό μυστικό του ανταγωνιστή του. Το μόνο που έχει να κάνει είναι να προσλάβει δυο-τρεις hackers, οι οποίοι θα αναλάβουν να κάνουν όλη τη βρώμικη δουλειά, εισβάλλοντας στο δίκτυο της αντίπαλης εταιρίας και αντιγράφοντας τα αρχεία της.

Τέλος, πολλά είναι τα προβλήματα που έχουν ανακύψει με το ηλεκτρονικό εμπόριο.

Στη Γιουγκοσλαβία, για παράδειγμα, ανθεί μεταξύ των νέων ή αγορά προϊόντων από αμερικάνικα εμπορικά sites και η πληρωμή με πιστωτικές κάρτες ξένων. Πολλοί είναι αυτοί που το βλέπουν ως αντίποινα για τους περσινούς βομβαρδισμούς της χώρας από το ΝΑΤΟ.

WAREZ

Σε άμεση σχέση με τα οικονομικά εγκλήματα βρίσκονται και οι παράνομες ενέργειες που έχουν να κάνουν με προγράμματα υπολογιστών: Η γνωστή και μη εξαιρετέα πειρατεία. Το αν κάποιοι είναι υπέρ αυτής ή όχι δεν θα μας απασχολήσει εδώ. Η πειρατεία είναι εναντίον του νόμου και διώκεται ποινικά και αυτό είναι το Α και το Ω της υπόθεσης. Το αν κάποιος τη θεωρεί ηθικά δίκαιη και θεμιτή είναι άλλο θέμα που συζητείται κατά κόρον (και μέσα από τις στήλες του περιοδικού και τα γράμματά σας), γι' αυτό και δεν θα επεκταθούμε εδώ.

Οσον αφορά στα net crimes, η διακίνηση προγραμμάτων με παράνομο τρόπο γίνεται στο Internet μέσω των δικτύων WAREZ. Στα sites αυτά, τα οποία αυξάνουν και πληθαίνουν συνεχώς, γίνεται τεράστια διακίνηση σπασμένων προγραμμάτων και παιχνιδιών, καθώς και άλλων ψυχαγωγικών προϊόντων, όπως αρχείων MP3 και βίντεο. Επίσης, για όσους διαθέτουν ένα πρόγραμμα, αλλά είναι demo και έχει χρονικούς (έκδοση περιορισμένης χρήσης - 30 ή 90 ημερών) ή άλλους (π.χ. δεν είναι διαθέσιμες όλες οι λειτουργίες του προγράμματος) περιορισμούς, διατίθενται τα γνωστά "σπαστήρια": κωδικοί αριθμοί που κατοχυρώνουν το πρόγραμμα (serialz) ή cracks και patches που ξεκλειδώνουν όλα τα μέτρα ασφάλειας. Για τους πιο "προχωρημένους" (όπως θα έλεγαν και τα ελληνικά Windows) υπάρχουν ειδικά προγραμματάκια που αναλαμβάνουν να "σπάσουν" οποιοδήποτε πρόγραμμα ή παιχνίδι. Και φυσικά, όλα τα παραπάνω γίνονται δωρεάν για τον απλό χρήστη, ο οποίος το μόνο που έχει να κάνει είναι να βρει το παιχνίδι ή το πρόγραμμα που τον ενδιαφέρει και να το κατεβάσει στον υπολογιστή του (αν πρόκειται για πρόγραμμα μεγάλο σε όγκο, το μόνο που χρειάζεται είναι υπομονή και χρήμα για να πληρώσει τον ΟΤΕ - αν και θα κοστίσει πλέον σίγουρα λιγότερα από ό,τι αν αγόραζε ένα πρόγραμμα).

Θα ρωτούσε εύλογα κάποιος: "Γιατί τα κάνουν όλα αυτά όσοι έχουν warez sites;" Μα για το κέρδος φυσικά, το οποίο προκύπτει από τη διαφήμιση. Και ποια άραγε εταιρία θα έβαζε διαφήμιση σε ένα site που ασχολείται με παράνομες δραστηριότητες; Μόνο μία εξίσου παράνομη ή τουλάχιστον μία εταιρία που δεν θα μπορούσε να διαφημιστεί σε ένα άλλο μέσο. Οι κόμβοι με τα WAREZ είναι γεμάτοι με διαφημίσεις πορνογραφικών sites και μάλιστα σε πολλά από αυτά όχι μόνο η οθόνη σας γεμίζει διαφημίσεις και καινούρια παράθυρα του browser με άλλα (πορνογραφικά) sites, αλλά είστε αναγκασμένοι, αν θέλετε να κατεβάσετε ένα πρόγραμμα να επισκεφτείτε δυο-τρία πορνογραφικά sites, ώστε να δικαιολογηθούν τα λεφτά που πληρώνουν στον webmaster του WAREZ site. Υπάρχουν, επίσης, sites που αναλαμβάνουν να παίξουν το ρόλο του "χρυσού οδηγού" των WAREZ: Οι χρήστες ψηφίζουν το site που προτιμούν ή εκείνο που επισκέφτηκαν και βγαίνει η λίστα με τα Top100 ή τα Top50 WAREZ sites, τα οποία ταξινομούνται βάσει των ψήφων που παίρνουν κάθε μέρα. Οσο περισσότερες οι ψήφοι τόσο μεγαλύτερο το μερίδιο από τη διαφημιστική πίτα. Γι' αυτό και στα περισσότερα WAREZ sites η είσοδος στο site είναι καλά κρυμμένη και όποτε κάνετε κλικ σε κάποιο link με όνομα "Enter" εμφανίζεται η

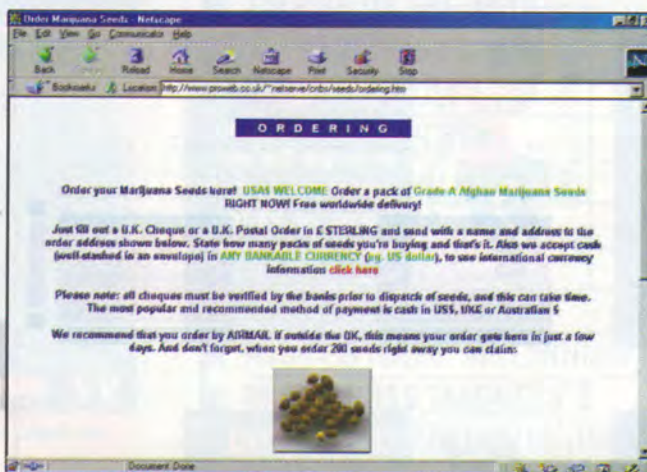
αντίστοιχη οθόνη του Top100 για να ψηφίσετε το εν λόγω site.

Εξάλλου, η τελευταία μόδα στο χώρο των WAREZ είναι η διακίνηση και άλλων "προϊόντων", εκτός πληροφορικής. Η πώληση πανεπιστημιακών εργασιών και διδακτορικών διατριβών στο Internet αυξάνεται συνεχώς. Προς το παρόν, βέβαια, οι εργασίες που διατίθενται είναι κυρίως στα αγγλικά, αλλά όποιος από εσάς σπουδάζει στην Αγγλία μπορεί να βρει εύκολα και απλά έναν τρόπο για να ολοκληρώσει με επιτυχία τις σπουδές του και να λάβει πλέον το πολυπόθητο πτυχίο. Αφήστε που μέχρι και πλαστά πτυχία διακινούνται τη σήμερον ημέρα στα παράνομα μονοπάτια του Διαδικτύου.

ΑΠΕΙΛΕΣ - ΟΠΛΑ - ΝΑΡΚΩΤΙΚΑ

Οι παρενοχλήσεις εναντίον ανυποψίαστων πολιτών έχουν αρχίσει να παίρνουν και ηλεκτρονική διάσταση με τη χρήση των e-mails. Για παράδειγμα, η Ann Terranova, μία γυναίκα από το San Francisco, λάμβανε για περισσότερο από δύο χρόνια χιλιάδες e-mails με απειλές εναντίον της ζωής της και των δύο παιδιών της. Τα e-mails στέλνονταν από διαφορετικές διευθύνσεις και ξεπερνούσαν μερικές φορές τα 100 ημερησίως, ενώ ήταν γεμάτα με διάφορες απειλές και κυρίως με την απειλή του φόνου. Σύμφωνα με τους ειδικούς, πρόκειται για μία "μετανάστευση" των "ενοχλητικών" από τον φυσικό κόσμο στον ηλεκτρονικό. Κρυμμένοι καλύτερα απ' ό,τι πίσω από θάμνους και τοίχους, οι σκοτεινοί αυτοί τύποι έχουν την ευκαιρία να εισβάλουν πραγματικά στη ζωή του άλλου και να την αναστατώσουν εκ βάθρων, ακόμη και αν δεν πρόκειται ποτέ να πραγματοποιήσουν τις απειλές τους. Πόσο μπορεί κάποιος να γελάσει ανέμελα όταν λαμβάνει καθημερινά δεκάδες e-mails που ξεκινούν κάπως έτσι: "Θα σε σκοτώσω, μωρή σκύλα!"; Εξάλλου, έχουν ήδη γίνει γνωστές περιπτώσεις (ελάχιστες ευτυχώς) κατά τις οποίες το θύμα γνώρισε τον υποψήφιο δολοφόνο (ή βιαστή) του μέσω του Internet. Οπως προαναφέρθηκε, τα σκοτεινά μονοπάτια του κυβερνοχώρου είναι εξίσου επικίνδυνα με τα αληθινά.

Τέλος, ακόμη μία έκφανση των δικτυακών εγκλημάτων, η οποία εντάσσεται σε αυτήν την ενότητα κατά συνθήκη, είναι η παράνομη διακίνηση ναρκωτικών και όπλων μέσω του Internet. Οσον αφορά στα ναρκωτικά, το "Γραφείο για τον Ελεγχο των Ναρκωτικών και την Πρόληψη του Εγκλήματος" των Ηνωμένων Εθνών ανακοίνωσε ότι θα προτείνει να αντιμετωπιστεί η διακίνηση ναρκωτικών μέσω του Δικτύου ως "έγκλημα κατά της ανθρωπότητας" και να τύχει της ανάλογης αντιμετώπισης. Θυμίζουμε ότι τα εγκλήματα που εμπίπτουν σε αυτήν την κατηγορία είναι οι γενοκτονίες και τα εγκλήματα πολέμου. Οπως καταλαβαίνετε, το πρόβλημα έχει πάρει τεράστιες διαστάσεις, καθώς μπορεί κανείς να βρει και να προμηθευτεί τα πάντα μέσα στο Internet: από μαριχουάνα μέχρι LSD και οποιοδήποτε είδος ναρκωτικών ουσιών. Τα μεγάλα καρτέλ των ναρκωτικών, που δρουν χρόνια ανενόχλητα (ποιος έχει ποτέ πειράξει τους μεγάλους εμπόρους της ηρωίνης και της κοκαΐνης;), έχουν πλέον μεταφέρει τις "εργασίες" τους και εντός του κυβερνοχώρου, γεγονός που τους ανοίγει τεράστιες προοπτικές για την παγκόσμια διακίνηση των ουσιών, ενώ ταυτόχρονα τους επιτρέπει να έχουν και μία πολύ αποτελεσματική κρυψώνα. Ο μεγάλος κίνδυνος είναι τα τεράστια αυτά δίκτυα της μαφίας των ναρκωτικών και σε καμία περίπτωση δεν μπορούν να θεωρηθούν σοβαρός κίνδυνος οι Web pages που αναφέρονται σε τρόπους καπνίσματος του χασίς ή σε τρόπους καλλιέργειάς του.



Η αγορά σπόρων κάνναβης από το Internet δεν είναι καθόλου δύσκολη υπόθεση. Αν και το εμπόριο ναρκωτικών στο Δίκτυο έχει προ πολλού ξεπεράσει τα λεγόμενα "μαλακά ναρκωτικά".

Από την άλλη, το εμπόριο όπλων αποτελεί και αυτό ένα σημαντικό πρόβλημα στο Internet, ειδικά στις ανεπτυγμένες χώρες της Δύσης, όπου η βία και η εγκληματικότητα -ακόμη και από ανηλίκους- έχουν λάβει σημαντικές διαστάσεις (κάθε λίγο και λιγάκι βλέπουμε μαθητές γυμνασίου ή και δημοτικού στις ΗΠΑ να παίρνουν ένα όπλο και να σκοτώνουν συμμαθητές και δασκάλους από τη μία στιγμή στην άλλη). Μέσα από το Internet είναι πιο εύκολο για κάποιον ανήλικο που ο μπαμπάς του τού έχει δώσει την πιστωτική του κάρτα για να... παίζει (και να μην τον ενοχλεί) να αγοράσει ένα πολύ όμορφο και "αποτελεσματικό" 45άρι και να αρχίσει να καθαρίζει όποιον δεν του αρέσει και πολύ - ούτε άδεια χρειάζεται, ούτε ταυτότητα, ούτε τίποτα. Αν και η ανάπτυξη αυτού του είδους του εμπορίου δεν είναι τόσο μεγάλη, εντούτοις αρχίζει να αποκτά πελάτες και να γνωρίζει απήχηση, ειδικά στην άλλη πλευρά του Ατλαντικού.

ΤΟ INTERNET ΥΠΟ ΔΙΩΓΜΟ

Ολα τα προαναφερθέντα δίνουν μία αποσπασματική (λόγω χώρου) εικόνα της εγκληματικής δραστηριότητας στο Internet, η οποία -όπως είναι φυσικό- αυξάνει ανάλογα με τη χρήση: όσοι περισσότεροι οι χρήστες τόσοι περισσότεροι και οι εγκληματίες ανάμεσά τους. Εκείνο που λησμονείται κατά κόρον, όταν κάποιος αναφέρεται στην εγκληματική δραστηριότητα στο Internet και ειδικά όταν αυτός ο κάποιος αυτοαποκαλείται "δημοσιογράφος", είναι ότι όλα τα εγκλήματα στα οποία αναφερόμαστε είναι εγκλήματα που δεν απαντώνται μόνο στο Internet (εκτός από το hacking), αλλά αποτελούν συμπτώματα της καταναλωτικής και αποξενωτικής κοινωνίας μας. Η πορνογραφία, τα σεξουαλικά εγκλήματα, οι οικονομικές απάτες, οι δολοφονίες και οι παρενοχλήσεις, το εμπόριο όπλων και ναρκωτικών, η διακίνηση πειρατικών προγραμμάτων δεν είναι δραστηριότητες που υπάρχουν μόνο στον κυβερνοχώρο, αλλά προϋπήρχαν της χρήσης του Διαδικτύου. Δεν είναι το μέσο που προκαλεί αυτές τις συμπεριφορές. Είναι οι άνθρωποι που τις διαπράττουν και ο κόσμος που τις ευνοεί. Αλίμονο αν σκεφτούμε ότι για όλα τα δεινά αυτού του κόσμου φταίει ένα μέσο και ειδικά το Internet.

Κλείνοντας, πρέπει να σημειώσουμε ότι κάθε φορά που σε κάποιο κανάλι ή έντυπο γίνονται αναφορές σε εγκληματικές δραστηριότητες που σχετίζονται με το Internet (κυρίως πορνογραφικού περιεχομένου), το επόμενο λογικό βήμα είναι να ζητηθεί μεγαλύτερος έλεγχος του μέσου και μεγαλύτερη καταστολή εκ μέρους των αρχών. Κάτι τέτοιο είναι ανεπίτρεπτο. Η λογοκρισία και ο προληπτικός έλεγχος στο Internet όχι μόνο δεν αποτελούν λύσεις, αλλά είναι και μία πρόταση εντελώς ανεδαφική. Εξάλλου, τις περισσότερες φορές στόχος δεν είναι η εξάρθρωση των "βαρόνων της παρανομίας", αλλά ο έλεγχος χωρίς προϋποθέσεις, η ποινικοποίηση δηλαδή των δραστηριοτήτων στο Δίκτυο. Κάτι τέτοιο απέχει ελάχιστα από ένα σύγχρονο κυνήγι μαγισσών. Η ελευθερία της έκφρασης τότε θα είναι το ζητούμενο σε μία εντελώς ελεγχόμενη και αστυνομευόμενη διακίνηση πληροφοριών.

PC

GAME

POINT SYSTEM



0–50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



81–90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



51–60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



91–95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



61–70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



96–100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!



71–80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".



86 **Icewind Dale**
Εκπληκτική ατμόσφαιρα σε ένα εντυπωσιακό RPG.



92 **Deus Ex**
Ενα άκρως εθιστικό παιχνίδι.



98 **Grand Prix 3**
Ο Geoff Crammond ξαναχτυπά!



Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

CLUB



102 Earth 2150
Ενα αρκετά πρωτότυπο και εξίσου δύσκολο παιχνίδι.



110 Age of Empires 2: The Conquerors
Ερχεται για να σας... κατακτήσει.



122 Rogue Spear: Urban Ops
Νέες αποστολές για το πολύ καλό Rogue Spear.

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρίες:
- Beaon Multimedia, Γράμμου 71, Μαρούσι, τηλ.: 6143252-3
- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906
- Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000
- Dionic, Αριστοτέλους 95, Αχαρναί, τηλ.: 2445310
- Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, τηλ.: 6806775-8

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΤΕΥΧΩΝ

Παραθέτουμε, με αλφαβητική σειρά, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό στα τελευταία τρία τεύχη, μαζί με τη βαθμολογία τους.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.
ARCATERA	126	85%
BUSINESS TYCOON	126	64%
DIABLO 2	126	80%
DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS	127	67%
DOGS OF WAR	125	74%
EMPIRE OF THE ANTS	127	85%
EUROLEAGUE FOOTBALL	126	71%
FLYING HEROES	125	82%
GROUND CONTROL	126	88%
IMPERIUM GALACTICA 2	126	87%
JANE'S F/A-18	125	96%
MDK 2	125	90%
METAL FATIGUE	126	81%
MIGHT & MAGIC MILLENNIUM EDITION	127	-
MOTOCROSS MADNESS 2	127	84%
NEVERWINTER NIGHTS (PREVIEW)	127	-
RED ALERT 2 (PREVIEW)	126	-
SHOGUN: TOTAL WAR	127	91%
SILKOLENE HONDA MOTOCROSS GR	125	62%
STAR TREK: KLINGON ACADEMY	127	80%
SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING	125	77%
TEST DRIVE 6	126	65%
THE DEVIL INSIDE	125	90%
TIME MACHINE	126	91%
VAMPIRE: THE MASQUERADE - REDEMPTION	127	90%
WALLSTREET TYCOON	126	58%

ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Λόγω του ότι ολοένα αυξάνονται τα παιχνίδια που δεν ανήκουν σε μία και μόνο κατηγορία, κρίναμε σκόπιμο να αλλάξουμε λίγο τον τρόπο παρουσίασής τους. Ετσι πάνω από κάθε τίτλο θα αναγράφονται οι κατηγορίες παιχνιδιών (Action, Adventure, RPG, Simulation και Strategy). Από αυτές θα τονίζονται εκείνες (αν είναι περισσότερες της μίας) στις οποίες ανήκει το παιχνίδι.

ICEWIND DALE

Τα τελευταία δύο-τρία χρόνια υπάρχει ένας κατακλυσμός από αρκετά καλά RPGs για υπολογιστές. Ελάχιστα, όμως, από αυτά βασίζονται στο αυθεντικό πνεύμα των AD&D games. Εννοώ, φυσικά, το συνδυασμό της κατά το δυνατόν πιστής τήρησης των σχετικών κανόνων με τη συνολική απόδοση των κόσμων που δόξασαν τα RPGs, τους λεγόμενους "φανταστικούς - μεσαιωνικούς" κόσμους, μέρος των οποίων αποδίδει τόσο έξοχα στα βιβλία του ο μεγάλος Tolkien. Το Icewind Dale είναι ένα από τα πιο αυθεντικά ως προς το γράμμα και το πνεύμα των AD&D κανόνων και κόσμων που έχω δει από την εποχή των θρυλικών CRPGs της SSI και ειλικρινά αξίζει να το δείτε και να το απολαύσετε.

ΕΤΑΙΡΙΑ
BLACK ISLE STUDIOS/INTERPLAY
(http://www.interplay.com/icewind)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II στα 233MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, DirectX 7.0, 4x CD-ROM drive, 4MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 600MB στον σκληρό

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



Σκεπτόμουνα πόσα CRPGs (RPGs για τους computers) έχω παρουσιάσει τον τελευταίο ενάμιση χρόνο. Αν δεν κάνω λάθος αυτά είναι τα: Baldur's Gate και Return to Krondor στο τεύχος 103, Lands of Lore 3 και Rage of Mages στο τεύχος 106, Silver στο τεύχος 107, Might & Magic 7 στο τεύχος 108, Darkstone στο τεύχος 110, Rage of Mages 2 στο τεύχος 111, Blood Omen: Legacy of Kain στο τεύχος 112, Revenant στο τεύχος 114, Septerra Core στο τεύχος 115, PlaneScape Torment στο τεύχος 116, Ultima 9 στο τεύχος 117, Soulbringer στο τεύχος 123, Might & Magic 8 στο τεύχος 124, Diablo 2 και Arcatera στο τεύχος 126 και Vampire: The Masquerade στο τεύχος 127. Όλα καλύπτουν το ευρύτερο φάσμα των RPGs, από τα λεγόμενα Action-RPGs και RTS-RPGs μέχρι τα "καθαρόαιμα" RPGs πολλών χαρακτήρων. Στο περιοδικό, φυσικά, έχουν παρουσιαστεί από άλλους συντάκτες και άλλα παιχνίδια του είδους, όπως το Nox της Westwood. Απλώς εδώ αναφέρομαι σε αυτά που έχω παρουσιάσει εγώ ο ίδιος.

Ποια από όλα αυτά θα ξανάπαιζα ευχαρίστως; Χωρίς πολλή σκέψη, τα Baldur's Gate, Lands of Lore 3, Might & Magic 7, Darkstone (για μένα το καλύτερο Action-RPG του τελευταίου χρόνου), PlaneScape Torment και, φυσικά, αυτό που θεωρώ κορυφαίο όλων: το Ultima 9.



Αν δεν έχετε κλέφτη στην ομάδα σας, όπως εγώ, κάποιος πολύ δυνατός πρέπει να απορροφά τη ζημιά των παγίδων προφυλάσσοντας τους υπόλοιπους.



Η καλύτερη τακτική: Στέλνετε ένα μέλος σας για να τραβήξει λίγους λίγους τους εχθρούς σας, και αυτό τους οδηγεί εκεί όπου τους περιμένει όλη η ομάδα. Τα υπόλοιπα είναι εύκολα.

Ωστόσο, κανένα δεν αποδίδει τη μαγική αίσθηση των παιχνιδιών που κυκλοφορούσε η SSI όταν μονοπωλούσε τα CRPGs που ήταν βασισμένα στη δεύτερη έκδοση των κανόνων των AD&D games και στους περίφημους Forgotten Realms κόσμους. Ο λόγος για παιχνίδια όπως τα Eye of the Beholder και Dark Sun. Παίζοντας το Icewind Dale ένιωσα μεγάλη συγκίνηση. Είναι η πρώτη φορά ύστερα από πολλά χρόνια που ένα παιχνίδι μού δίνει αυτή τη -σχεδόν χαμένη πια- μαγική αίσθηση των CRPGs των αρχών της δεκαετίας του '90. Και μόνο γι' αυτό το λόγο το Icewind Dale αξίζει πολλά.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η ιστορία του παιχνιδιού διαδραματίζεται περίπου εκατό χρόνια πριν από αυτήν του Baldur's Gate και περίπου δεκαοχτώ πριν από την καταγραφή για πρώτη φορά της παρουσίας του περίφημου Dark Elven ήρωα, του μοναδικού Drizzt do'Urden, καθώς το Icewind Dale είναι βασισμένο στα βιβλία που εξιστορούν τις περιπέτειές του. Ο "pen and paper" game world του Icewind Dale δημιουργήθηκε από το συγγραφέα R.A. Salvatore στο βιβλίο "The Crystal Shard", το οποίο δημοσιεύτηκε το 1988 και ήταν το πρώτο της σχετικής τριλογίας.

Γεωγραφικά εξελίσσεται στην πιο βορινή περιοχή των Forgotten Realms, στην περιοχή που φέρει το όνομα του παιχνιδιού. Σε αντίθεση με το Baldur's Gate, όπου η ιστορία ήταν βασισμένη γύρω από έναν χαρακτήρα-ήρωα, η ιστορία του παιχνιδιού είναι βασισμένη σε μία ομάδα από adventurers που ξεκινούν για να κερδίσουν φήμη και χρήμα ως "ήρωες". Επιστρέφουμε, δηλαδή, στις ρίζες των κλασικών επιτραπέζιων pen and paper RPGs.

Η ομάδα αυτή των adventurers, που περιλαμβάνει μέχρι έξι μέλη το πολύ, αρχίζει τη δράση της στην παγωμένη πόλη του Easthaven, μίας από τις δέκα πόλεις της περιοχής του Icewind Dale. Ξεκινώντας προσπαθείτε να πάρετε μέρος στην αποστολή που ετοιμάζει ο τοπικός ήρωας Hrothgar, προκειμένου να αντιμετωπίσει τα προβλήματα που έχουν εμφανιστεί στην ορεινή πόλη Kuldahar.

Δυστυχώς, η αποστολή αφανίζεται σχεδόν ολοκληρωτικά στα ψηλά, ορεινά περάσματα του Kuldahar. Από όλη την αποστολή μόνο εσείς κατορθώνετε να ξεφύγετε και να φτάσετε ύστερα από πολλές περιπέτειες στον προορισμό σας, την Kuldahar.

Εδώ είναι που ξεκινά ουσιαστικά η ιστορία. Αφού μιλήσετε πρώτα απ' όλα με τον Arundel, έναν archdruid, θα μάθετε για μερικά από τα δεινά που έχουν πλήξει την περιοχή: την αλλαγή του καιρού, τις εξαφανίσεις ανθρώπων, την εμφάνιση παράξενων τεράτων κ.λπ.

Η ιστορία από εδώ και πέρα θα πάρει μία άλλη τροπή, καθώς θα πρέπει να ξεδιαλύνετε ένα μυστήριο άμεσα σχετιζόμενο με τον Temple of Tempus και τον περίφημο Brother Poquelin, στην πόλη από την οποία ξεκινά το παιχνίδι, την Easthaven. Ο πραγματικός εχθρός σας λέγεται Belhifet και είναι ένας από τους πιο δύσκολους εχθρούς που έχω δει σε CRPG - τον θεωρώ τόσο δύσκολο όσο σχεδόν και τα αντίστοιχα τελικά "τέρατα" στο Eye of the Beholder 2 (τον τρομερό Dran Draggore, που την αληθινή φύση του τη μαθαίνετε μόνο στο φινάλε και τον οποίο, όσο και αν προσπαθώ, ακόμη δεν μπορώ να νικήσω μόνος μου, χρειάζομαι και κάποιον άλλο να χειρίζεται τα πλήκτρα της κίνησης) και στο Dark Sun 2 (σε αυτό αντιμετωπίζετε το φοβερό τέρας tarresque, το οποίο έχει την καλύτερη γραφική απόδοση που έχω δει σε τέρας σε CRPG, πιστή μεταφορά των δεδομένων του πρωτότυπου επιτραπέζιου κόσμου).



Ο Arundel θα προσπαθήσει να σας εξηγήσει τι περίπου συμβαίνει στο Kuldahar.

Γενικά, η ιστορία, που -σημειωτέον- χωρίζεται σε έξι κεφάλαια, παρουσιάζεται πολύ ωραία. Μπορεί να μη φτάνει από πλευράς πολυπλοκότητας και βάθους την αντίστοιχη του Baldur's Gate, αλλά ποιος αλήθεια νοιάζεται γι' αυτό; Τελειώνοντας πρέπει να τονίσω ότι ο τρόπος σύνδεσης των διάφορων κεφαλαίων μεταξύ τους, μέσω των οποίων η ιστορία προχωρεί, είναι από τους πιο αγαπημένους μου, μια και θυμίζει έντονα κόμιξ. Σε κάθε περίπτωση, προτιμώ αυτή τη μέθοδο από την αντίστοιχη των "καθαρών" video sequences που, όσο εντυπωσιακά και να είναι, δεν διαθέτουν τον πλούτο του λόγου και της περιγραφής. Με άλλες λέξεις δεν αφήνουν το μυαλό να ονειρευτεί όπως αυτό θέλει, αλλά του προκαθορίζουν σχεδόν όλα τα δεδομένα.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΟΜΑΔΑ ΣΑΣ

Η πιο δύσκολη και σημαντική απόφαση του παιχνιδιού είναι η δημιουργία της ομάδας σας. Το παιχνίδι παρουσιάζει σημαντικές ιδιομορφίες, τις οποίες δυστυχώς δεν γνωρίζετε όταν το ξεκινάτε. Στην πορεία, συνήθως αντιλαμβάνεστε ότι έχετε κάνει σημαντικά λάθη στη δημιουργία της ομάδας σας, αλλά είναι συνήθως αργά για να την αλλάξετε. Το τι ομάδα θα φτιάξετε είναι δική σας υπόθεση τελικά. Εγώ απλώς θα επιχειρήσω να σας δώσω μερικές συμβουλές.

Επειδή το παιχνίδι είναι σε μεγάλο βαθμό Dungeon exploration & hack-and-slash, θα χρειαστείτε αρκετούς πολεμιστές. Πόσους; Θεωρώ ως ιδανικό αριθμό τους τρεις. Μπορείτε να διαλέξετε, αν θέλετε, ο ένας από αυτούς να είναι Paladin. Είναι προτιμότεροι, από κάθε πλευ-

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ICEWIND DALE CONFIGURATION

Το The Icewind Dale διαθέτει ένα εκπληκτικό config program, το οποίο θα βρίτε στο program group που δημιουργεί το παιχνίδι. Η εφαρμογή αυτή σας επιτρέπει να ορίσετε, ώστε να χρησιμοποιείτε, διάφορα hotkeys που επηρεάζουν το game. Ετσι, μπορείτε να ρυθμίζετε hotkeys για τα spells των Mage και Priest, αλλά και γενικά τα πλήκτρα με τα οποία μπορείτε να εμφανίζετε το χάρτη, το σημειωματάριό σας κ.λπ.
Στην επιλογή Options μπορείτε να ρυθμίσετε το Cache Size, που θα χρησιμοποιεί το πρόγραμμα στον σκληρό σας δίσκο, τα λεγόμενα Path Search Nodes που χρησιμοποιούν οι χαρακτήρες για να βρίσκουν σωστά τη διαδρομή τους από το ένα σημείο στο άλλο, τα Bits per pixel (το παιχνίδι προτείνει 16 bit), το Game Speed με το οποίο ρυθμίζετε την ταχύτητα των πάντων, τις Performance Options και το 3D Mode. Ειδικά το τελευταίο θέλει προσοχή, μια και το παιχνίδι χρησιμοποιεί OpenGl και μόνον όσοι έχουν κάρτες που υποστηρίζουν το OpenGL θα έχουν τα καλύτερα δυνατά αποτελέσματα.

ρά, οι καθαρόαιμοι πολεμιστές: ένας Human Fighter ή Human Paladin, ένας Dwarf Fighter και ένας Hafling Fighter. Ακολουθεί οπωσδήποτε μία κληρικός - προτίμησα μία Half-Elf Cleric. Θα χρειαστείτε βέβαια και δύο μάγους, έναν Human Mage και έναν Elf Mage. Μπορείτε έναν από αυτούς να τον κάνετε Specialist Mage - προτίμησα μία Invoker, αν και πολλοί στο Internet φαίνεται να προτιμούν τον Conjurer, αφού και αυτός μπορεί να εκτελεί σχεδόν όλα τα spells του παιχνιδιού λόγω της ιδιομορφίας της σχολής του! Λείπει ένας χαρακτήρας. Ποιος; Ενας Thief. Η παρουσία του είναι σχεδόν απαραίτητη, μια και τα dungeons είναι γεμάτα από traps και τον χρειάζεστε για να τα εντοπίζει και να τα απενεργοποιεί. Σημειωτέον ότι η Cleric και ο Thief είναι ίσως οι πολυτιμότεροι χαρακτήρες του παιχνιδιού. Φυσικά, μπορείτε να τελειώσετε το παιχνίδι και χωρίς Thief (βάζοντας πρώτα τον πιο δυνατό χαρακτήρα σας να "τρώει" τη ζημιά των παγίδων, ώστε μετά να προχωρείτε την υπόλοιπη ομάδα σας), είναι όμως σχεδόν αδύνατον χωρίς μία Cleric, της οποίας τα υπερπολύτιμα Healing spells θα σας γλιτώσουν πάρα πολλές φορές από αδιέξοδα και θανάτους. Στην ομάδα σας, όμως, έχετε μόνο έξι χαρακτήρες, και ήδη έχω αναφέρει επτά. Τι κάνετε, λοιπόν; Απλώς πρέπει να επιλέξετε έναν διπλό χαρακτήρα. Τονίζω ότι μόνο οι Humans γίνονται διπλοί χαρακτήρες και ότι οι Paladin ή οι Bard δεν μοιράζονται. Ετσι, πρέπει να διαλέξετε ανάμεσα σε έναν Human Fighter/Thief ή έναν Human Mage/Thief, αναλόγως τι σας αρέσει. Ετσι, θα έχετε στην ομάδα σας τρεις πολεμιστές, δύο μάγους, έναν κληρικό και έναν κλέφτη (διπλός χαρακτήρας με κάποιον άλλο).



Κάνοντας το Heal spell σε ένα μέλος της ομάδα σας.

Στη συνέχεια πρέπει να ξεκαθαριστεί το σημείο κατά το οποίο βάζετε τα abilities σας. Δώστε προσοχή σε τρία σημεία. Πρώτα απ' όλα, φροντίστε το πρωταρχικό ability κάθε χαρακτήρα να είναι στο μέγιστο δυνατό. Ο Mage, δηλαδή, πρέπει να έχει 18 στο Intelligence, ενώ τον Wisdom δεν τον ενδιαφέρει καθόλου. Συνεπώς, μπορείτε να το κατεβάσετε στο ελάχιστο δυνατό. Αντίστοιχα, ο Cleric πρέπει να έχει 18 στο Wisdom, ενώ το Intelligence δεν τον ενδιαφέρει καθόλου. Αρα, μπορείτε να το κατεβάσετε στο ελάχιστο δυνατό. Ο Fighter πρέπει να έχει Strength 18 κ.λπ.

Το δεύτερο σημείο που πρέπει να προσέξετε είναι ότι ο χαρακτήρας που θέλετε να κάνετε Dual Class στην πορεία του παιχνιδιού πρέπει να έχει τουλάχιστον 15 στο δικό του βασικό ability και τουλάχιστον 17 στο ability του χαρακτήρα που θέλετε να προσθέσετε. Ετσι, αν θέλετε να φτιάξετε έναν Fighter/Thief, πρέπει όταν ξεκινάτε τον Fighter να βάλετε και το Strength κοντά στο 18, που είναι για τον Fighter, αλλά και το Dexterity, που είναι για τον Thief. Το τρίτο σημείο που πρέπει να προσέξετε είναι το ότι πολλά αντικείμενα ή όπλα χρησιμοποιούνται ανάλογα με το αν οι χαρακτήρες σας είναι καλοί ή κακοί. Ετσι, προτείνω να τους μοιράσετε ανάμεσα στις δύο αυτές κατηγορίες (π.χ δύο καλοί, δύο ουδέτεροι και δύο κακοί), προσέχοντας μόνο ο αρχηγός της ομάδας σας κάθε φορά που θα συζητάτε να είναι καλός χαρακτήρας.

Οπως λέει και το manual, οι χαρακτήρες σας μπορούν να φτάσουν μέχρι και το 1.801.000 experience points. Αυτό στην πράξη σημαίνει ότι οι χαρακτήρες μπορούν να φτάσουν μέχρι το 14ο-18ο

CHEATS

Το παιχνίδι είχε σχεδιαστεί με ένα "εσωτερικό" cheat mode. Λίγο πριν από την κυκλοφορία του, όμως, και για άγνωστους μέχρι στιγμής λόγους, αφαίρεσαν το σχετικό mode από την τελική έκδοση του παιχνιδιού. Αργότερα, για επίσης άγνωστους μέχρι στιγμής λόγους, έβαλαν ξανά το cheat mode στα τελευταία patches. Πηγαίνετε, λοιπόν, στη διεύθυνση: http://www.interplay.com/icewind/ και κατεβάστε το τελευταίο patch (έκδοση 1.06, αρχείο iwdpatch106.exe). Δεν είμαι ενήμερος, αλλά ίσως το patch αυτό να υπάρχει και στα CDs του "PC Master". Χρησιμοποιώντας έναν text editor, κάνετε edit στο αρχείο "icewind.ini", που είναι μέσα στο κεντρικό directory του παιχνιδιού. Προσθέστε τη σειρά "Cheats=1" κάτω από το τμήμα "[Game Options]" (εννοείται ότι δεν θα βάλετε τα εισαγωγικά όταν γράψετε τη λέξη Cheats=1). Σώστε το διορθωμένο αρχείο "icewind.ini" και ξεκινήστε το παιχνίδι. Πατήστε τα πλήκτρα CTRL και TAB για να εμφανίσετε το ειδικό cheat console παράθυρο.

Πλέον μπορείτε να βάλετε τους ακόλουθους κωδικούς, τυπώνοντας όμως τις "λέξεις" όπως τις βλέπετε, δηλαδή με κεφαλαία και μικρά γράμματα:

CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea()
Δείχνει ολόκληρο το χάρτη.
CHEATERSDOPROSPER:Hans()
Μετακινεί την ομάδα στη θέση του pointer του mouse.
CHEATERSDOPROSPER:SetCurrentXP([αριθμός])
Δίνει στους επιλεγμένους χαρακτήρες το ανάλογο EXP.
CHEATERSDOPROSPER:AddGold([αριθμός])
Προσθέτει το ανάλογο χρυσάφι στο συνολικό ποσό σας.
CHEATERSDOPROSPER:Midas()
Προσθέτει 500 χρυσά στο συνολικό ποσό σας.
CHEATERSDOPROSPER:FirstAid()
Σας δίνει 5 healing potions, 5 antidotes και 1 Scroll of Stone to Flesh.

Οι κωδικοί που ακολουθούν μπορούν να μπουν κατευθείαν, αφού βάλετε όμως τουλάχιστον μία φορά στην cheat console τη "λέξη":

CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys()

Πατώντας τα πλήκτρα που αναφέρθηκαν, θα έχετε την αντίστοιχη δράση:
CTRL + J - Μετακινεί την ομάδα στη θέση του pointer του mouse.
CTRL + R - Θεραπεύει ή ανασταίνει το επιλεγμένο πορτρέτο ενός χαρακτήρα.
CTRL + Y - Σκοτώνει ένα επιλεγμένο τέρας ή NPC, χωρίς όμως να δώσει EXP.
CTRL + 4 - Δείχνει τις παγίδες.
CTRL + 9 - Δείχνει το καθορισμένο παραλληλόγραμμο περίγραμμα των χαρακτήρων και των αντικειμένων που είναι στο έδαφος.

CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("xxxxxx")
Ο κωδικός αυτός είναι για να δημιουργείτε διάφορα αντικείμενα. Οπου "xxxxxx"



Αφού κάνετε edit το αρχείο "icewind.ini" και προσθέσετε τη σειρά Cheats=1 κάτω από το τμήμα [Game Options], πατώντας τα πλήκτρα CTRL και TAB εμφανίζεται ειδικό cheat console παράθυρο.



Βάζοντας τον κωδικό για το χάρτη, βλέπετε όλο το επίπεδο χωρίς να το έχετε επισκεφθεί.

επίπεδο, ανάλογα με το τι είναι ο καθένας. Ετσι, οι Clerics και οι Mages θα μπορούν να μάθουν και να χρησιμοποιούν μέχρι και το έβδομο επίπεδο των spells τους. Οσοις αρέσκονται στις συγκρίσεις ας σημειώσουν ότι στο Baldur's Gate οι χαρακτήρες ανέβαιναν μέχρι το έβδομο επίπεδο των ικανοτήτων τους.

Ενα τελευταίο σημείο που πηγάζει από την εμπειρία του παιχνιδιού: Αν και η Black Isle Studios είχε πει ότι θα φρόντιζε ώστε στο παιχνίδι τα Bows (τόξα) να μην έχουν την ίδια σημασία που είχαν στο Baldur's Gate, από την πράξη γίνεται φανερό ότι είτε, τελικά, δεν τα κατάφερε είτε στην πορεία το... ξέχασε. Ετσι, πρέπει το ταχύτερο δυνατόν να προσθέσετε την επιλογή του τόξου ως specialized weapon στους πολεμιστές σας, μια και θα χρειαστεί πάρα πολλές φορές να χτυπήσετε από μακριά τους εχθρούς σας για να τους σκοτώσετε προτού αυτοί σας πλησιάσουν και σας κάνουν ζημιά.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού τρέχουν σε ανάλυση 640x480 με 16bit χρώμα. Η Black Isle Studios αποφάσισε να μεταθέσει από το Baldur's Gate 2 και μετά τη δυνατότητα για μεγαλύτερες αναλύσεις. Το γεγονός δεν με ενοχλεί διόλου. Απλώς το αναφέρω, διότι τελευταία γίνεται πολλή συζήτηση γύρω από το θέμα. Η γραφική απόδοση των χώρων είναι εκπληκτική και, όπως και το Baldur's Gate, το Icewind Dale δείχνει με τον καλύτερο δυνατό τρόπο γιατί τα λεγόμενα 2D γραφικά όχι μόνο δεν έχουν πεθάνει (όπως υποστηρίζουν οι υπέρμαχοι των 3D accelerated καρτών γραφικών), αλλά μπορούν να επιτύχουν

Βάζετε τον κωδικό του αντικείμενου που θέλετε. Μερικά τέτοια αντικείμενα είναι:

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
AMUL01	Necklace of Missiles
AROW07	Arrow of Dispelling
AX1H01	Battle Axe
BELT02	Golden Girdle
BLUN05	Mace +1
BOLT02	Bolt +1
BOOK03	Tome +1 Constitution
BOOT01	Boots of Speed
BOW01	Composite Long Bow
BRAC06	Gauntlets of Ogre Power
BULL02	Bullet +2
CHAN06	Mithril Chain Mail +4
CLCK02	Cloak of Protection +2
DAGG03	Dagger +2
DART02	Dart +1
HALB02	Halberd +1
HAMM03	War Hammer +2
HELM03	Helm of Glory
MISC35	Horn Coral Gem
PLAT05	Full Plate Mail +1
POTN03	Potion of Hill Giant Strength
RING01	Ring
SCRL04	Protection from Cold
SCRL1Q	Scroll of Vampiric Touch
SHLD06	Large Shield +1
SW1H01	Bastard Sword
SW2H01	Two Handed Sword
WAND02	Wand of Fear
XBOW03	Heavy Crossbow of Accuracy

Ακολουθούν μερικοί ειδικοί κωδικοί που δίνουν πολύτιμα ή παράξενα αντικείμενα:

BELTSTR - Girdle of Stromnos (θέτει το STR στο 19)
BOOTFOX - Boots of the Fox (ανεβάζει το speed, +1 AC)
CLOAKMI - Mithran's Cloak (+3 AC, Saving Throw +2)
DBONE - Ring of Dwarven Bone (+1 STR, δεν χρησιμοποιείται από good χαρακτήρα)
GLORY - Plate Mail +6, Glory of Suffering (-25 HP αν το φορέσεις)
HELMDEF - Helm of the Blessed Defender (+3 AC, μόνο για Halflings/Gnomes)
HELMSUN - Sune's Laurel of Favor (Helm που μπορούν να φορέσουν όλοι, +1 AC, +1 CHA)
HOLDING - Jester's Bag of Holding (Δημιουργεί random αντικείμενα, ένα κάθε μέρα)
KAYBOW - Kaylessa's Bow (+1 Dex, +3 Dmg, +3 to hit, απαιτεί μίνιμουμ 15 STR για να το χρησιμοποιήσεις)
KAYCHAI - Kaylessa's Elven Chainmail (AC 2, +1 Dex)
KAYGLOV - Kaylessa's Gloves (+1 AC, +1 Dex)
ORRSHLD - Orrick's Rhino Beetle Shield (+4 AC)
ULBOW5A - Long Bow +4: Hammer (+1 AC, +4 Dmg, +5 to Hit, 4 attacks/round)
ULSWD4B - Long Sword +3: Enforcer (έξτρα spells, χρησιμοποιείται μόνο από F/M)
ULSWD5B - Long Sword +3: Bhaal's Fire (έξτρα 2d4 of fire dmg)
UROBE1A - Robe of Enfusing (+2 AC, +5% magic resitance, +5 Lore)
SCRLZZ - Spell: Summon Cow (!!)
VOICEBN - Eva νεκρό paladin (!!)

τέτοια απόδοση χώρων που κυριολεκτικά σε ζαλίζουν με την τελειότητα και το ρεαλισμό τους. Τα σχέδια και οι χρωματισμοί είναι από κάθε πλευρά εξαιρετικοί. Τα τέρατα και οι χαρακτήρες είναι 3D models και στα περισσότερα από αυτά έχει γίνει εκπληκτική δουλειά. Τα εφέ (ειδικά των spells) είναι ίσως το πιο ισχυρό σημείο των γραφικών. Ωστόσο, στο σημείο αυτό έχω μία μικρή ένσταση: Οταν κάνετε ένα spell, π.χ το Healing, σε έναν χαρακτήρα, μπορεί το αντίστοιχο εφέ να είναι από τα καλύτερα που έχω δει, στην πράξη όμως συχνά λειτουργεί σε βάρος του παιχνιδιού. Τι εννοώ με αυτό; Ας υποθέσουμε ότι βρίσκεστε στο μέσον μίας δύσκολης μάχης. Ενας χαρακτήρας σας δέχεται έναν συνδυασμό χτυπημάτων και είναι ετοιμοθάνατος. Αμέσως εσείς του κάνετε ένα Healing spell. Τι συμβαίνει αρκετές φορές; Κανονικά, το spell έπρεπε να επιδρά αμέσως και να θεραπεύει το χαρακτήρα. Στην πράξη, όμως, θα διαπιστώσετε και μόνοι σας ότι, ενώ ο Cleric σας κάνει το Healing spell, όσο διαρκεί το εφέ του μέχρις ότου ολοκληρωθεί, ο ετοιμοθάνατος χαρακτήρας δέχεται άλλο ένα χτύπημα και... πάπαλα που λένε.



Μελετώντας έναν χαρακτήρα μου, ενώ μόλις έχει κερδίσει level.

Ο ήχος του είναι εξαιρετικός. Συγκρινόμενος, μάλιστα, με τις αντίστοιχες επιδόσεις του Baldur's Gate είναι πολύ μπροστά. Αυτό φαίνεται όχι μόνο από τις αριθμητικά περισσότερες φωνές χαρακτήρων που διαθέτει για προεπιλογή, αλλά και από την παρακολούθηση του ίδιου του παιχνιδιού, έστω και για λίγο. Διαθέτει εξαιρετική background μουσική, άκρως εντυπωσιακά ηχητικά εφέ και, ως επί το πλείστον, πολύ καλές ομιλίες. Εννοείται ότι βλέπετε όλους τους διαλόγους σε κείμενο πάνω στην οθόνη. Και στο σημείο αυτό έχω μία ένσταση: Δεν ξέρω γιατί, αλλά, όταν μιλάνε μερικοί χαρακτήρες, άλλοτε υπάρχει speech και άλλοτε όχι. Δεν καλύπτονται όλοι οι διάλογοι από το αντίστοιχο speech; Ποιος ξέρει; Απλώς τονίζω ότι αυτό έχει καθιερωθεί στις μέρες μας.

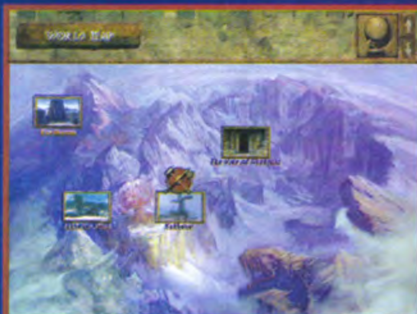
Το βασικό interface παραμένει το ίδιο, όπως και στο Baldur's Gate. Η οθόνη δράσης τρίτου προσώπου καταλαμβάνει περίπου τα 5/7 της συνολικής οθόνης, ενώ αριστερά, κάτω και δεξιά βρίσκονται διάφορα icons - επιλογές. Ξεκινώντας από επάνω αριστερά προς τα κάτω, αυτά είναι: η κανονική οθόνη δράσης του παιχνιδιού, ο χάρτης, το σημειωματάριο, τα χαρακτηριστικά των χαρακτήρων, το βιβλίο των μάγων, το βιβλίο των κληρικών, το Options (από το οποίο κάνετε save/load/quit κ.λπ.), πληροφορίες για τους χαρακτήρες ή η αλλαγή των μελών της ομάδας, το icon που δείχνει το χρόνο του παιχνιδιού αλλά και το Pause On/Off (λειτουργεί και το spacebar). Στην κάτω μεριά παρουσιάζονται οι διάλογοι και τα μηνύματα του παιχνιδιού, ενώ βλέπετε και δώδεκα

ΟΙ ΧΑΡΤΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ


Ο χάρτης του Easthaven.


Η σπηλιά των Orcs. Προσέξτε, διότι στο SW τμήμα σάς περιμένουν πολύ δύσκολοι εχθροί.


Ο χάρτης του Kuldahar.


Μέρος του χάρτη του κόσμου του Icewind Dale.


Ο χάρτης του Vale of Shadows.


Ο χάρτης του Frost Giant Caves.





Από τα εκπληκτικά γραφικά το παιχνιδιού.

icons των χαρακτήρων της ομάδας σας ή ενός μέλους, αν αυτό έχει επιλεγεί. Στη δεξιά μεριά υπάρχουν τα πορτρέτα των μελών της ομάδας σας και κάτω από αυτά τα icons που αντιστοιχούν στα Turn AI On/Off, Select All (όλη την ομάδα) και Rest.

Γενικά, με το χειρισμό του παιχνιδιού δεν θα έχετε κανένα πρόβλημα.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα είναι μαγευτική. Μπορεί σε σχέση με το Baldur's Gate το παιχνίδι να φαίνεται προσανατολισμένο περισσότερο προς τη δράση, αλλά -πιστέψτε με- αποδίδει πολύ καλύτερα την ατμόσφαιρα ενός AD&D CRPG και θα κερδίσει σχεδόν από την πρώτη στιγμή οποιονδήποτε ασχοληθεί έστω και για λίγο μαζί του.

Η δράση του είναι πολύ πλούσια και δύσκολη. Δεν περιέχει την πληθώρα των quests που είχε το Baldur's Gate και η ιστορία τους μπορεί επίσης να είναι πιο ευθύγραμμη και λιγότερο βασισμένη στην εξέλιξή της μέσω των αποστολών, αλλά ό,τι υπάρχει εδώ έχει ζουμί. Η κυρίως δράση του παιχνιδιού έγκειται στο να "καθαρίζεις" τις περιοχές και ειδικά τα dungeons. Το γεγονός, όμως, ότι κάθε περιοχή ή dungeon είναι γεμάτη τέρατα και παγίδες δίνει στη δράση έναν καταιγιστικό ρυθμό και στην ομάδα σας ένα εξαιρετικά δύσκολο έργο. Οι εχθροί είναι τόσο πολλοί και δύσκολοι, που πρέπει να αναπτύξετε ποικίλες τακτικές-στρατηγικές για να νικήσετε. Η καλύτερη κατά τη γνώμη μου είναι να προσπαθείτε να τους οδηγείτε προς την ομάδα σας λίγους λίγους. Να εκμεταλλευτείτε, δηλαδή, την "area fog" προς όφελός σας. Μπορείτε να αφήνετε κάπου την ομάδα σας σε σχηματισμό, να βγάζετε έναν χαρακτήρα που να πηγαίνει σιγά σιγά κοντά στους αντιπάλους σας, να τους τραβά κοντά στην υπόλοιπη ομάδα, και τότε όλοι μαζί να τους επιτίθεστε. Γενικά, το παιχνίδι θέλει πολλή υπομονή και ρυθμούς "λάου-λάου", που λένε. Τα τέρατα ποικίλλουν σε ενδιαφέρον και AI. Οσο προχωρεί το παιχνίδι τόσο αυτά δυσκολεύουν και, γενικά, η συμπεριφορά τους γίνεται περισσότερο ικανοποιητική.



Οι γρίφοι του παιχνιδιού είναι βασικοί και δεν θα σας δυσκολέψουν. Στο σημείο αυτό θα αναφερθώ με δυο λέξεις σε έναν γρίφο που βρίσκεται στην αρχή του παιχνιδιού και έχει άμεση επίδραση στο τέλος του. Ενα από τα πρώτα quests που θα κληθείτε να λύσετε είναι αυτό του Jhonen και της Elisia. Μιλήστε πρώτα στον Jhonen. Θα σας πει για κάτι παράξενα όνειρά του. Πηγαίνετε τώρα στην SW γωνία του χάρτη, δίπλα στο νερό, και θα δείτε την Elisia. Μιλήστε της και αυτή με τη σειρά της θα σας ζητήσει να παραδώσετε ένα σπαθί στον Jhonen. Δεχτείτε και δώστε του το σπαθί. Θα πάρετε αρκετά experience points. Τώρα, όταν στο τέλος του παιχνιδιού θα ξαναγυρίσετε πίσω στην Easthaven, πηγαίνοντας στο σημείο στο οποίο ήταν η Elisia, αυτή τη φορά θα συναντήσετε τον Jhonen. Μιλήστε του και θα σας πει για τους κρατουμένους, ενώ θα σας δώσει και το σπαθί που του έδωσε η Elisia. Πρόκειται για ένα εξαιρετικό σπαθί, πολύ χρήσιμο για την τελική μάχη σας.

ΟΙ ΤΕΛΙΚΕΣ ΣΚΕΨΕΙΣ ΜΟΥ

Το Icwind Dale αξίζει όσο λίγα CRPGs που έχουν κυκλοφορήσει τα τελευταία χρόνια. Αποδίδει με μοναδικό τρόπο την αίσθηση ενός γνήσιου επιτραπέζιου RPG, αλλά και του βιβλίου-ιστορίας που διηγείται. Λόγω της πολυπλοκότητας των dungeons, των τεράτων και των παγίδων που θα συναντήσετε, αποκτά αξία "ξαναπαιξίματος", μια και είναι σχεδόν σίγουρο ότι θα δοκιμάσετε να το παίξετε και με μία άλλη σύνθεση ομάδας. Είναι πολύ εθιστικό και, κατά τη γνώμη μου, εξαιρετικά ψυχαγωγικό από κάθε πλευρά. Στο κάτω κάτω, και από την καθαρά action πλευρά του να το δείτε, όλες οι μάχες και οι τακτικές που πρέπει να αναπτύσσετε είναι πολύ πιο αξιόλογες από τις αντίστοιχες του Diablo 2. Οι φίλοι του είδους -και όχι μόνο- πρέπει να το δείτε οπωσδήποτε.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	95
ΣΕΝΑΡΙΟ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΔΡΑΣΗ	98

94



Επιτέλους, ένα CRPG αρκετά πιστό στη δεύτερη έκδοση των κανόνων των AD&D licensed games. Περιέχει πλούσια δράση πολύ κοντά στο αυθεντικό πνεύμα των κλασικών AD&D hack-and-slash παιχνιδιών. Είμαι σίγουρος ότι θα ενθουσιάσει τους φίλους του είδους.

Deus Ex

Deus Ex το όνομα αυτού, το οποίο πηγάζει από το λατινικό "Deus Ex Machina", δηλαδή "από μηχανής θεός". Πρόκειται για ένα ιδιόμορφο RPG, δημιούργημα του Warren Spector, ο οποίος είχε παλαιότερα σχεδιάσει και το System Shock. Το Deus Ex προσφέρει μία μοναδική εμπειρία στο χρήστη, η οποία σπάνια συναντάται σε άλλα παιχνίδια, μέσα από πληθώρα ειδών δράσης που δεν θα αφήσουν ασυγκίνητο κανέναν.

ΕΤΑΙΡΙΑ
EIDOS-ION STORM
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium MMX 233MHz, κάρτα γραφικών με 3D επιταχυντή, 64MB μνήμη RAM, 4x CD ROM, πληκτρολόγιο, mouse και 150MB+ στο σκληρό δίσκο

του Νίκου Κόντη, The Dark Templar
DarkTemplarGR@HotMail.COM



Παίρνοντας στα χέρια μου το Deus Ex και παίζοντας μαζί του για λίγη ώρα πίστεψα ότι πρόκειται για ακόμη ένα 3D first person action game, σε στυλ Soldier of Fortune. Τα πράγματα, όμως, δεν ήταν τόσο απλά όσο νόμισα...

Αφού φόρτωσα το παιχνίδι και ρύθμισα το χειρισμό του, έπαιξα αμέσως το Tutorial. Είκοσι λεπτά ήταν αρκετά για να το τελειώσω και να διαπιστώσω πόσο επηρεασμένο είναι από το Thief (κλειδαριές και φρουροί τους οποίους πρέπει να περάσεις χωρίς να σημάνουν συναγερμό). Βέβαια, ο τίτλος διαθέτει και νέα χαρακτηριστικά, όπως hacking υπολογιστών και συστημάτων ασφάλειας, αλλά και παράκαμψη (bypassing) ηλεκτρονικών συσκευών (κάμερες, πόρτες κ.λπ.). Επειτα έπαιξα το κανονικό παιχνίδι και διαπίστωσα το εκπληκτικό σενάριό του με τις ατελείωτες "στρώσεις" πλοκής, την επίδραση των ενεργειών του παίκτη στην περιπέτεια και τους διαλόγους και, τέλος, τη δυνατότητα προσαρμογής του χαρακτήρα του στο στυλ του παιχνιδιού που του αρέσει. Ας δούμε, όμως, αναλυτικά κάθε τομέα του παιχνιδιού.

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΥΠΟΘΕΣΗ

Βρισκόμαστε στο έτος 2052. Είσαι ο J.C. Denton, ειδικός πράκτορας του οργανισμού UNATCO, μίας αντιτρομοκρατικής οργάνωσης χρηματοδοτούμενης από τα Ηνωμένα Εθνη (United Nations - UN). Η τεχνολογία έχει κάνει τεράστια άλματα και δύο από τα πλέον αντιπροσωπευτικά δείγματά της είσαι εσύ και ο αδελφός σου Paul, ο οποίος εργάζεται ομοίως για την UNATCO. Είστε οι πιο εξελιγμένοι πράκτορες του οργανισμού, αφού κάλλιστα θα μπορούσατε να χαρακτηριστείτε το επόμενο στάδιο στην εξέλιξη του ανθρώπου. Το σώμα σας έχει βελτιωθεί με τη βοήθεια της νανοτεχνολογίας, χωρίς όμως οι βελτιώσεις αυτές να είναι ιδιαίτερα εμφανείς στην εξωτερική όψη σας (όπως συνέβαινε με την παλιά γενιά των πρακτόρων). Παρά τα τεράστια οφέλη από την ανάπτυξη της τεχνολογίας, ήταν αναπόφευκτη η πρόκληση προβλημάτων, με σπουδαιότερο όλων έναν νέο θανατηφόρο ιό, γνωστό ως "Grey Death", ο οποίος μαστίζει όλη την ανθρωπότητα και μπορεί να θεραπευτεί μόνο με την ανά τακτά διαστήματα χρήση του φαρμάκου Ambrosia από τους ασθενείς.

Αυτά περίπου είναι τα δεδομένα που έχετε στη διάθεσή σας στο ξεκίνημα της περιπέτειας. Εισαγωγή δεν υπάρχει στο παιχνίδι, απλώς ένας σύντομος διάλογος μεταξύ δύο υψηλών στελεχών της UNATCO, ο οποίος χρησιμοποιεί την ingame engine του παιχνιδιού. Ολες οι αποστολές είναι αλληλένδετες και δεν υπάρχει σημείο στο οποίο να διακόπτεται η περιπέτεια για να δείτε κάποιο σύντομο βίντεο - ακόμα και το briefing πρέπει να το κάνετε μόνοι σας πηγαίνοντας στο γραφείο του αφεντικού σας. Η πλοκή της σεναριακής εξέλιξης είναι εκπληκτική - όμοιά της μόνο στα αρχικά επεισόδια των X-Files έχω συναντήσει. Πρόκειται για ένα αριστούργημα που συν τοις άλλοις είναι τεράστιο σε έκταση. Θα προτιμούσα να μην αναφερθώ στο τι ακριβώς θα συμβεί κατά τη διάρκεια της περιπέτειας, μια και θα καταστρέψω την ατμόσφαιρα.

Πρέπει να φέρετε εις πέρας αποστολές σε περιο-



Δεχόμαστε την ενημέρωση για τις αποστολές και τα τεκταινόμενα από το μηχανηματάκι που είναι στον εγκέφαλό μας.



Δείγμα από το τιγκαρισμένο inventory μου. Ούτε χαρτομάντιλο δεν χωρά.

χές όπως το Χονγκ Κονγκ, η Νέα Υόρκη, το Επιστημονικό Εργαστήριο στα βάθη του Ωκεανού, η διάσημη και από πέπλο μυστηρίου καλυπτόμενη Area 51 και η Γαλλία. Θα έρθετε αντιμέτωποι με πανίσχυρα ρομπότ και αντίπαλους πράκτορες, ορδές τρομοκρατών και συμμορίες. Για να μην τα πολυλογώ, στο Deus Ex γίνεται το... έλα να δεις! Να φανταστείτε διαθέτει τρεις διαφορετικούς τερματισμούς. Τι άλλο, δηλαδή, να κάνει το παιχνίδι, να σου ψήνει και τον καφέ;

Εντυπωσιάστηκα από το βαθμό επιρροής που ασκείται από τους διαλόγους σε πολλές από τις ενέργειες του παίκτη. Ως παράδειγμα αναφέρω ότι, αφού τελείωσα την πρώτη αποστολή και επέστρεψα στη βάση, άρχισα (κλασικά) να "ξεσκονίζω" όλα τα δωμάτιά της. Ε, κάποια στιγμή μπήκα και στις γυναικείες τουαλέτες (απλώς από περιέργεια, μη νομίζετε ότι κάτι θέλω να σας πω...), όπου μία γραμματέας μού έκανε παρατήρηση για την αγένεια που επέδειξα. Αργότερα, όταν μίλησα με τον αρχηγό, μου το ανέφερε και αυτός, λέγοντάς μου ότι είμαι αδιάκριτος! Παραδείγματα παρόμοια αμέτρητα (π.χ. στον δημοσιογράφο στο μπαρ της Νέας Υόρκης μη μιλήσετε πάνω από μία φορά, διότι πάλι θα σας "βάλει χέρι" το αφεντικό). Εξάλλου, θα διαπιστώσετε ότι όλοι οι NPCs, κάθε φορά που τους μιλάτε, έχουν να σας πουν κάτι σχετικό με το τι συμβαίνει γύρω σας, ενώ συχνά μιλάνε και μεταξύ τους αποκαλύπτοντας σημαντικές πληροφορίες, αν δεν τους διακόψετε φυσικά (μου θύμισε Torment λιγάκι).

Σχεδόν σε κάθε αποστολή θα έχετε πρωτεύοντες και δευτερεύοντες στόχους (primary και secondary), τους οποίους θα πρέπει να φέρετε εις πέρας. Δεν υπάρχουν τα καθιερωμένα experience points, τα οποία παίρνετε κάθε φορά που σκοτώνετε έναν αντίπαλο. Αντίθετα, υπάρχουν τα skill points, με τα οποία αμείβεστε όταν ολοκληρώνετε κάποιον στόχο, όταν φτάνετε σε



Παρακολουθώντας τις κινήσεις των αντιπάλων, με την ειδική ενίσχυση στα μάτια μου, η οποία επιτρέπει όραση μέσα από τοίχους!

έναν κρίσιμο σημείο ή όταν ανακαλύπτετε μία μυστική περιοχή ή ένα σημαντικό στοιχείο. Ακόμη και όλους τους εχθρούς στην πίστα να σκοτώσετε, δεν θα πάρετε ούτε πόντο. Απλώς θα κάνετε τη ζωή σας ευκολότερη. Τέλος, πρέπει να αναφέρω ότι έμεινα εντυπωσιασμένος από τον τεράστιο όγκο πληροφοριών που είναι δυνατόν να αντληθούν από βιβλία, περιοδικά, εφημερίδες και υπολογιστές, είτε "χακάροντάς" τα είτε γνωρίζοντας το απαραίτητο password.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ & ΕΞΕΛΙΞΗ

Ο χαρακτήρας σας J.C. Denton εξελίσσεται σε δύο επίπεδα: στις γνώσεις και στην αναβάθμιση του ίδιου του σώματός σας. Υπάρχουν έντεκα πεδία γνώσης, που μπορεί να γνωρίζει ο χαρακτήρας σας, με τέσσερα επίπεδα γνώσης-δεξιότητας το καθένα (Untrained, Trained, Advanced και Master). Τα έντεκα πεδία γνώσης είναι τα ακόλουθα: Computers, Electronics, Environmental Training, Lock Picking, Medicine, Swimming, Weapons: Demolition, Weapons: Heavy, Weapons: Low Tech, Weapons: Pistol, Weapons: Rifle. Ακόμα και χωρίς να έχετε ξοδέψει πόντους για την απόκτηση ενός skill μπορείτε να εκτελέσετε ενέργειες σχετικές με αυτό (π.χ. να κολυμπάτε ή να χρησιμοποιείτε τα ανάλογα όπλα), ωστόσο δεν θα είστε τόσο αποδοτικοί όσο θα ήσαστε εάν είχατε ξοδέψει skill points για την αναβάθμισή τους. Σε αυτό το σημείο εισάγεται η έννοια "skill points", τα οποία ξοδεύετε προκειμένου να αποκτήσετε περισσότερες γνώσεις. Σε έναν τομέα, skill points δεν κερδίζετε σκοτώνοντας εχθρούς, αλλά ανακαλύπτοντας περιοχές και γνώσεις και φέρνοντας εις πέρας τις αποστολές σας. Ετσι, σιγά σιγά αποκτάτε μεγαλύτερη ειδίκευση σε ορισμένα skills και γίνεστε περισσότερο αποτελεσματικοί, ανάλογα με το στυλ παιχνιδιού που θέλετε να παίξετε. Παραδείγματος χάριν, εάν θέλετε ο τρόπος παιχνιδιού σας να μοιάζει πιο πολύ με Thief (από το ομώνυμο παιχνίδι), τότε θα ξοδέψετε περισσότερα skills στα



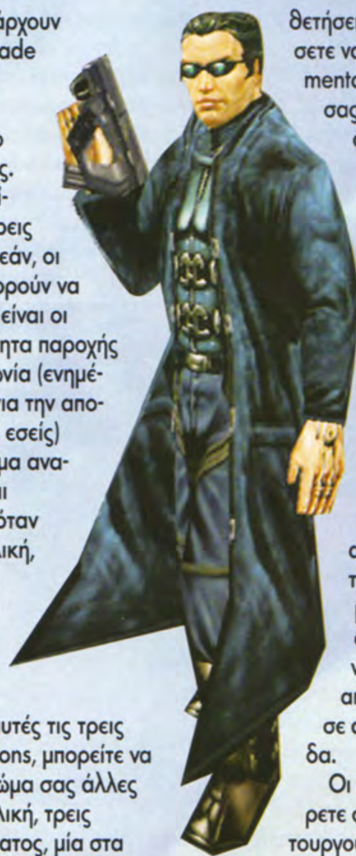
Ετοιμος να παρακάμψω το μηχάνημα, μια και δεν γνωρίζω τον κωδικό πρόσβασης.



Εδώ έχω χακάρει έναν υπολογιστή. Ο χρόνος αρκετός για ένα χάζι, αλλά ελάχιστος για να διαβάσετε τα τεράστια mails.

Lockpicking, Electronics, Hacking και Weapon: Rifle (εδώ συγκαταλέγεται και το Sniper), ούτως ώστε να μη χρειαστεί να πολεμήσετε όλους τους αντιπάλους στην πίστα. Εάν, βέβαια, θέλετε πιο "μπαμ-μπουμ" παιχνίδι και να κάνετε γιούρια στις αντίπαλες βάσεις χωρίς να αφήνετε ούτε κουνούπι όρθιο, τότε είναι προτιμότερο να μάθετε skills όπως Environmental Training, Medicine, Weapons: Demolition και Weapons: Heavy. Επισημαίνω ότι το κόστος αναβάθμισης (σε skill points) από Untrained σε Trained και από Advanced σε Master δεν είναι το ίδιο. Υψηλότερο επίπεδο γνώσης σε ένα skill απαιτεί μεγαλύτερη δαπάνη σε skill points. Τέλος, οι έννοιες "level-up" και "level" δεν υφίστανται.

Ας περάσουμε, τώρα, στην εξέλιξη του χαρακτήρα σας ως προς το σωματικό επίπεδο. Αυτή επέρχεται με τα αντικείμενα Augmentation Canisters που βρίσκετε κατά τη διάρκεια των αποστολών σας. Επίσης, υπάρχουν τα αντικείμενα Upgrade Canisters, τα οποία αναβαθμίζουν τις ήδη υπάρχουσες στο σώμα σας βελτιώσεις. Ξεκινώντας το παιχνίδι σάς παρέχονται τρεις Augmentations δωρεάν, οι οποίες όμως δεν μπορούν να αναβαθμιστούν, και είναι οι ακόλουθες: δυνατότητα παροχής φωτός, ενδοεπικοινωνία (ενημέρωση από τη βάση για την αποστολή - ακούτε μόνο εσείς) και αυτόματο σύστημα αναγνώρισης φιλικών και εχθρικών μονάδων (όταν μία μονάδα είναι φιλική, το στόχαστρο είναι πράσινο, όταν είναι εχθρική, κόκκινο, ενώ όταν είναι ουδέτερη, άσπρο). Εκτός από αυτές τις τρεις δωρεάν Augmentations, μπορείτε να τοποθετήσετε στο σώμα σας άλλες εννέα(!): μία εγκεφαλική, τρεις στον κορμό του σώματος, μία στα πόδια, μία στα χέρια, μία στα μάτια και δύο κάτω από την επιδερμίδα. Συνολικά, δηλαδή, υπάρχουν εννέα διαφορετικά Augmentation Canisters, το καθένα από τα οποία τοποθετείται μόνο στην αναγραφόμενη περιοχή (εκείνο για τα πόδια που παρέχει ταχύτητα δεν μπορεί να τοποθετηθεί σε θέση για τα μάτια). Προκειμένου να τοποθετήσετε ένα Augmentation Canister, πρέπει να βρείτε ένα Medical Bot (κινητή ιατρική μονάδα), το οποίο θα αναλάβει να σας τοποθετήσει τις αυξήσεις. Οταν θελήσετε να τοποθετήσετε ένα Augmentation Canister στο σώμα σας, πρέπει να επιλέξετε ποιο από τα δύο οφέλη θα σας προσφέρει, χωρίς να έχετε δυνατότητα αλλαγής της επιλογής σας στο μέλλον. Για παράδειγμα, το Augmentation Canister που τοποθετείται στα πόδια σας μπορείτε να επιλέξετε να τοποθετηθεί είτε για να σας παρέχει έξτρα ταχύτητα και μεγαλύτερο άλμα είτε για να σας προσφέρει περισσότερο αθόρυβο περπάτημα και τρέξιμο. Από εκεί και πέρα μπορείτε βρίσκοντας τα ειδικά Upgrade Canisters να αναβαθμίζετε μερικές από τις Augmentations σας σε ακόμα υψηλότερα επίπεδα.



Οι βελτιώσεις που θα επιφέρετε στο σώμα σας δεν θα λειτουργούν μόνιμα. Κάθε φορά που θα θέλετε να τις ενεργοποιείτε θα πρέπει να πατάτε το αντίστοιχο πλήκτρο, το οποίο θα καταναλώνει ενέργεια, γνωστή ως Bio Energy. Αλλες καταναλώνουν περισσότερο (π.χ. αυτή που σας επιτρέπει να είστε αόρατος καταναλώνει 300 μονάδες το λεπτό, ενώ ο χαρακτήρας σας έχει μόνο 100 μονάδες) και άλλες λιγότερο (10 μονάδες το λεπτό το λιγότερο). Bio Energy μπορείτε να αναπληρώνετε είτε με ειδικά αντικείμενα και πιο σπάνια με ειδικά ρομπότ



Προτίμησα να μη δημοσιεύσω το επόμενο screenshot, καθώς απεικονίζει τι θα συμβεί όταν πατήσω τη σκανδάλη :).

που θα βρίσκετε. Κλείνοντας, αναφέρω ότι η ζημιά που δέχεστε από αντιπάλους δεν υπολογίζεται συνολικά - δηλαδή, δεν υπάρχει μία μπάρα από την οποία αφαιρείται κάποιο ποσό όταν σας χτυπάνε, το οποίο όταν τελειώσει πεθαίνετε. Η ζημιά υπολογίζεται ανάλογα με το σημείο του σώματος που τη δέχεται και επηρεάζει τη συμπεριφορά σας ανάλογα με το πόσο πληγωμένος είστε (υπάρχουν έξι σημεία από τα οποία υπολογίζεται η ζημιά: κεφάλι, κορμός, πόδια και χέρια). Για παράδειγμα, ένα χτύπημα στο κεφάλι σάς αφαιρεί την ικανότητα στόχευσης, ενώ ένα χτύπημα στα πόδια μειώνει την ταχύτητα κίνησής σας.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ

Με μία λέξη θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ο χειρισμός του Deus Ex: υποδειγματικός. Μπορείτε να κάνετε τα πάντα μέσα στο παιχνίδι χωρίς την παραμικρή δυσκολία. Ως προς το χειρισμό του χαρακτήρα, με τις κατάλληλες ρυθμίσεις και αφού παίξετε το Tutorial, δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα ή κόλλημα. Οσο εξοικειώνεστε με το παιχνίδι διαπιστώνετε πόσα άριστα σχεδιασμένος είναι ο χειρισμός. Μπορείτε να αλλάξετε όλα τα πλήκτρα εκτός των F3-F12, τα οποία αντιστοιχούν στη χρήση των ειδικών βελτιώσεων στο σώμα σας (δηλαδή, όταν θέλετε να ενεργοποιήσετε την ειδική βελτίωση που σας παρέχει φως, πατάτε το F12). Βέβαια, για να γνωρίζετε ποιο ακριβώς από τα function πλήκτρα χρησιμοποιεί την αντίστοιχη βελτίωση στο σώμα σας, στο δεξί μέρος της οθόνης υπάρχει μία σειρά από icons που σας κατατοπίζει πλήρως.

Φυσικά, δεν λείπουν τα πλήκτρα κίνησης του χαρακτήρα σας στο χώρο: κίνηση εμπρός, πίσω, δεξιά και αριστερά, περιστροφή αριστερά και δεξιά, άλμα και σκύψιμο (...). Επίσης, υπάρχουν δύο πλήκτρα τα οποία σας επιτρέπουν να κρυφοκοιτάξετε αριστερά και δεξιά (Lean Left, Lean Right). Σημαντικό πλήκτρο είναι το Fire-Use του αντικειμένου που κρατάτε στα χέρια σας: εάν είναι όπλο, θα πυροβολήσετε, ενώ αν είναι αντικείμενο, θα το χρησιμοποιήσετε. Οσον αφορά στα όπλα, υπάρχουν ορισμένες πρωτοτυπίες. Πέραν των Mods (Modifications), όταν στρέψετε το όπλο σας σε έναν αντίπαλο ή αντικείμενο για πρώτη φορά, θα δείτε ότι το στόχαστρο είναι πολύ μεγάλο. Οσο, όμως, δεν κινείστε και με το στόχαστρο ακολουθείτε το στόχο σας, το στόχαστρο μικραίνει έως ότου έρθει στο "φυσιολογικό" μέγεθός του, το οποίο είναι σχετικά μικρό. Τι σημαίνει όλο αυτό; Πολύ απλά ότι στοχεύετε καλύτερα το στόχο σας και ότι, όταν το στόχαστρο φτάσει στο μικρότερο μέγεθός του, επιφέρετε τη μέγιστη δυνατή ζημιά στο σημείο που στοχεύετε. Ο δε χρόνος που χρειάζεστε με ένα όπλο για να στοχεύσετε μειώνεται όσο μεγαλύτερη είναι η skill σας σε αυτό το είδος του όπλου! Αυτό θα πει ρεαλισμός.

Επίσης, όταν κάνετε zoom με τη διόπτρα ενός όπλου (κυρίως με το Sniper Rifle), διαπιστώνετε ότι το στόχαστρό σας τρέμει και κινείται μόνο του! Αλλο ένα στοιχείο ρεαλισμού, διότι το παιχνίδι υποθέτει ότι δεν έχετε σταθερό χέρι.

Πρόκειται για έναν τίτλο που συνδυάζει στοιχεία από παλαιότερα -κλασικά πλέον- παιχνίδια, όπως τα: Thief, System Shock και Half Life. Ο εθισμός κυμαίνεται σε υψηλά επίπεδα.

Βέβαια, για να σταθεροποιήσετε το χέρι του χαρακτήρα σας πρέπει να ξοδέψετε skills στο συγκεκριμένο είδος του όπλου στο οποίο βάλατε τη διόπτρα ή να το τοποθετήσετε στην ειδική Mod συσκευή Balancer που αυξάνει την ισορροπία του όπλου και κατ' επέκταση τη σταθερότητά του. Πρόσθετο στοιχείο ρεαλισμού είναι το "κλώτσημα" των όπλων. Για παράδειγμα, εάν προσπαθήσετε να πυροβολήσετε το ίδιο σημείο με ένα αυτόματο όπλο, όσο πιο μεγάλο σε μέγεθος είναι το όπλο τόσο θα τραντάζεται το στόχαστρο ύστερα από κάθε βολή σας και δεν θα μπορείτε να στοχεύετε με ακρίβεια! Για να ελαττώσετε το φαινόμενο πρέπει είτε να ανεβάσετε τη skill σας για το όπλο αυτό είτε να προσθέσετε το ειδικό Mod για όπλα recoil.

Ολοκληρώνοντας την αναφορά στο ρεαλισμό, αναφέρω ότι οι χειροβομβίδες έχουν δύο χρήσεις. Η κλασική είναι να τις πετάτε και να τα κάνετε όλα γυαλιά καρφιά. Η δεύτερη είναι να τις προσκολλάτε στους τοίχους, ούτως ώστε μόλις περάσει ένας αντίπαλος... "καμπούμ!". Η δυνατότητα αυτή σας δίνεται όταν κρατώντας τη χειροβομβίδα σταθείτε ακριβώς μπροστά (κολλητά) σε τοίχο. Εκεί θα δείτε την παλάμη σας που κρατά τη χειροβομβίδα να γυρνά κάθετα και με ένα απλό κλικ να την τοποθετεί στον τοίχο. Ο ρεαλισμός στο αποκορύφωμά του!

Επίσης ρεαλιστικό είναι το inventory, το οποίο είναι απίστευτα μικρό και κάθε

ΤΙ ΜΕΛΛΕΙ ΓΕΝΕΣΘΑΙ

Μία συνέντευξη του Warren Spector, την οποία βρήκα στο Internet την περίοδο που κυκλοφόρησε το Deus Ex, ανέφερε πολλά για το μέλλον του. Καταρχήν δήλωνε ότι είναι σημαντική η απουσία του Multiplayer mode, κάτι το οποίο σκέφτονται να αλλάξουν. Οι επιλογές είναι τρεις: είτε θα βγάλουν ένα μεγάλο patch, το οποίο θα επιτρέπει στους χρήστες -αφού το κατεβάσουν και το κάνουν install- να παίζουν στο Δίκτυο, είτε θα βγάλουν ένα expansion patch, είτε, τέλος, θα εγκαταλείψουν ολωσδιόλου την ιδέα και θα την εφαρμόσουν στο Deus Ex 2! Για το Deus Ex 2 κάνουμε λόγο ήδη από τα τέλη Αυγούστου, όταν ανακοινώθηκε το team που θα το αναλάβει. Μάλιστα, μερικά από τα άτομα που θα συνεργαστούν άνηκαν στη Looking Glass Studios (παραγωγός των Thief).
Στο μέλλον θα ελευθερώσουν ένα Map Making Utility για να δημιουργούν οι χρήστες τις δικές τους πίστες για το Deus Ex, μαζί με τη δυνατότητα να "φτιάχνουν" και NPCs. Κατ' επέκταση θα υπάρχει κάποιο σενάριο.
Αυτά αφορούν στις επίσημες ενέργειες του Warren Spector και της ομάδας του. Από κει και πέρα χρήστες παγκοσμίως οργανώνονται σε διάφορες ομάδες για να δημιουργήσουν Mods για το Deus Ex, ανάλογες εκείνων που έχουν δημιουργηθεί για τα Quake, Half-Life και Unreal Tournament, καθώς και για αρκετά ακόμα 3D action games - και όχι μόνο. Επίσης, η δυνατότητα για Multiplayer μπορεί να δοθεί από κάποιο Mod - λίγο δύσκολο βέβαια, αν και πιθανό. Ολα τα προαναφερθέντα είναι σχέδια στα μυαλά διαφόρων και δεν γνωρίζω κατά πόσο θα υλοποιηθούν.



Σοφή η συμβουλή του φίλου Alex, ο οποίος θα σταθεί στο πλευρό σας μέχρι το τέλος - τουλάχιστον στο ένα από τα τρία...

ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Ειλικρινά είμαι μπερδεμένος με το πόσο καλή ή κακή είναι η Artificial Intelligence των χαρακτήρων στο Deus Ex. Από τη μία είναι τρομερά εκνευριστικό το γεγονός ότι όταν πυροβολείς έναν αντίπαλο από 100 μέτρα με Sniper Rifle (και δεν τον σκοτώνεις), αυτομάτως αυτός και η παρέα του ξέρουν πού είσαι και έρχονται να σε σφάξουν. Από την άλλη, όταν εισβάλλεις με πλαστή ταυτότητα στα εχθρικά γραφεία και βγάζεις όπλο, σημαίνει συναγερμός και... πάει η αποστολή. Επιπλέον, μπορείς να χακάρεις έναν υπολογιστή τη στιγμή που κάποιος χρήστης (NPC) κάθεται μπροστά του. Οταν, πάλι, σημάνει συναγερμός στη βάση και χαθείς για λίγο από τη μέση, ξεχνιέται ο συναγερμός και όλα κυλούν με φυσιολογικούς ρυθμούς. Οι φρουροί όταν σε δουν δεν σου επιτίθενται κατευθείαν. Πρώτα ο ένας από αυτούς σημαίνει το συναγερμό. Οταν τους κάνεις αρκετή ζημιά, δεν κάθονται να πολεμήσουν και να πεθάνουν, αλλά την κοπανάνε. Βρε, μήπως ζητάω πολλά και ψάχνομαι πολύ! Οπως και να 'χει το πράγμα, τα γεγονότα δείχνουν ότι η AI των μονάδων δεν είναι και τόσο ρεαλιστική...

αντικείμενο πιάνει διαφορετικό χώρο ανάλογα με τον όγκο του. Ευτυχώς, πολλά αντικείμενα μπορείτε να τα βάλετε σε στοίβες. Από τις πρώτες αποστολές θα δείτε πόσο στενάχωρα είναι τα πράγματα. Από το inventory μπορείτε να εξοπλιστείτε, να πετάξετε και να χρησιμοποιήσετε αντικείμενα. Προς διευκόλυνσή σας υπάρχουν δέκα γρήγορης επιλογής θέσεις ούτως ώστε να αλλάζετε με ταχύτητα τα αντικείμενα, πατώντας είτε τα πλήκτρα από το 1 έως το 0 είτε τα Next Item και Previous Item κουμπιά. Βάζοντας ένα αντικείμενο σε μία από τις θέσεις 1-9 [γίνεται με απλό drag (γνωστό και ως σύρσιμο)], μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το αντικείμενο αυτό με το απλό πάτημα ενός πλήκτρου, ενώ η δέκατη θέση (το πλήκτρο 0) είναι μόνιμα κατειλημμένη από την κλειδαριά του μέλλοντος (ό,τι κλειδί βρίσκετε προστίθεται στην κλειδαριά αυτή).

Ρεαλισμού συνέχεια... Θα αναφερθώ στους τρόπους με τους οποίους μπορείτε να παραβιάσετε συστήματα, κλειδαριές και υπολογιστές. Υπάρχουν ουσιαστικά, όπως έχω ήδη αναφέρει, τρεις τρόποι για να περάσετε απαρατήρητοι: παραβιάζοντας, πρώτον, κλειδαριές, δεύτερον συστήματα ασφάλειας και, τρίτον, υπολογιστές! Το καθένα αντιπροσωπεύεται από την αντίστοιχη skill, οι κλειδαριές από το Lockpicking, τα συστήματα ασφάλειας από το Electronics και το Hacking από το Computers. Οι δύο πρώτες skills χρειάζονται τα αντίστοιχα αντικείμενα για να λειτουργήσουν (lock-picks και multitool), τα οποία στοιβάζονται στο inventory σας (μέχρι και 20). Από κει και πέρα δεν μπορείτε να πάρετε άλλα. Το δε Hacking δεν χρειάζεται κανένα αντικείμενο για να λειτουργήσει. Ανάλογα με τη δύναμη της κλειδαριάς ή του συστήματος που θέλετε να παραβιάσετε (σε περίπτωση που δεν έχετε το κλειδί ή τον κατάλληλο κωδικό) και σύμφωνα με το πόσο καλός είστε στη συγκεκριμένη skill, θα χρειαστεί να δαπανήσετε την ανάλογη ποσότητα αντικειμένων (lock-picks και multitool). Τέλος, όσο πιο καλοί είστε στο Hacking τόσο πιο μεγάλο χρονικό διάστημα θα έχετε στη διάθεσή σας προκειμένου να "σκαλίσετε" στους ξένους υπολογιστές.

Βέβαια, το Deus Ex έχει και τα ελαττώματά του (δυστυχώς). Τα πιο οφθαλμοφανή είναι ο πολύ αργός χρόνος loading και saving, ειδικά αν έχετε προβεί στο μικρότερο installation των 150MB (το μέγιστο απαιτεί 650MB), και ο τεράστιος χώρος που καταλαμβάνει κάθε save στον σκληρό. Τα πρώτα saves πιάνουν 5-10MB χώρο, ενώ όσο προχωρείτε σε μεγαλύτερες περιοχές φτάνουν τα 25-50MB! Ευτυχώς που το quick save σώζει λίγο την κατάσταση. Και πάλι, όμως, δεν είναι δυνατόν να βγάλετε όλο το παιχνίδι με quick save - θα κάνετε 10-15 saves, τα όποια θα αφαιρέσουν 150-200 MB από τον σκληρό σας. Ελεος :(. Φοβερό ελάττωμά του, ωστόσο, είναι και η απουσία του Multiplayer mode! Ναι, καλά διαβάσατε, δεν υπάρχει Multiplayer. Αν είναι ποτέ δυνατόν!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Σίγουρα το ατού του Deus Ex ΔΕΝ είναι τα γραφικά, αφού χρησιμοποιεί 3D engine "ληγμένης ημερομηνίας". Ποια είναι η engine αυτή; Του Unreal Tournament (UT), φυσικά. Μη φανταστείτε ότι δεν έχουν κάνει κάτι το έξτρα οι άνθρωποι. Απλώς η βασική μηχανή είναι του UT. Από κει και πέρα όλα τα όπλα, η Artificial Intelligence (AI), το inventory και πολλά ακόμα είναι δημιούργημα δικό τους. Πρόβλημα στα γραφικά θα συναντήσουν όσοι δουλεύουν με Direct 3D και nVIDIA κάρτες γραφικών, όπου το παιχνίδι μοιάζει να σέρνεται. Υπολογιστές με κάρτες όπως η Voodoo δεν θα συναντήσουν κανένα πρόβλημα. Το πρόβλημα στις nVIDIA chipped κάρτες λύνεται με τους τελευταίους Detonator drivers που εκδόθηκαν. Επίσης, οι απαιτήσεις του παιχνιδιού είναι εικονικές και για να παίξετε χωρίς πρόβλημα με full γραφικά θέλετε τουλάχιστον Pentium III στα 400MHz. Οσοι δεν είστε τόσο τυ-

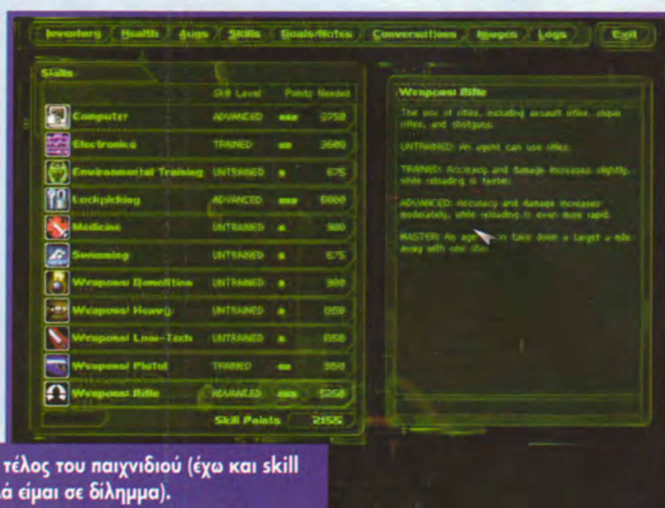


Κοιτάξτε πού σκέφτηκαν να βάλουν κάμερα παρακολούθησης! Εγώ, όμως, τη βρήκα, μουαχαχα!



Μάθημα ανατομίας νούμερο 1. Ο ανθρώπινος σκελετός αποτελείται από... μπλα μπλα... (ZZZzzz....)





Ο χαρακτήρας μου λίγο πριν από το τέλος του παιχνιδιού (έχω και skill point να ξοδέψω, αλλά είμαι σε δίλημμα).

χεροί, ώστε να έχετε τέτοιο μηχάνημα, αλλά αρκετά τυχεροί αφού δεν έχετε "σκάσει" τα μαλλιά της κεφαλής σας ;), αφαιρέστε όσο το δυνατόν περισσότερες επιλογές των γραφικών από το μενού Display και θα μπορείτε να παίξετε πιο φυσιολογικά. Θα απολαύσετε εξίσου το παιχνίδι, μια και το ατού του Deus Ex είναι το σενάριο, ο χειρισμός και η εξέλιξη του χαρακτήρα σας.

Γενικά, τα γραφικά είναι σκοτεινά, κάτι το οποίο δεν μπορεί να θεωρηθεί αρνητικό, καθώς συμβάλλει στην ατμόσφαιρα. Οι κινήσεις των μοντέλων των χαρακτήρων είναι λίγο απότομες και τα πολύγωνα από τα οποία αποτελούνται αρκετά. Αδικαιολόγητα μεγάλος είναι ο χρόνος loading κάθε πίστας και γίνεται ακόμα μεγαλύτερος εάν δουλεύετε με full γραφικά και λεπτομέρειες. Οσοι ασχολείστε με το UT θα νιώσετε πολύ οικεία με την ατμόσφαιρα και το περιβάλλον του παιχνιδιού. Οπως ήδη ανέφερα, τα γραφικά είναι "παλιά" και αυτό φαίνεται σε αρκετά σημεία (π.χ. προσέξτε τα χείλια των χαρακτήρων όταν μιλάνε). Δεν θα το χαρακτήριζα ενοχλητικό, απλώς δεν είναι ό,τι καλύτερο κυκλοφορεί στην αγορά.

Ο ήχος, σε αντίθεση με τα γραφικά, είναι άψογος. Ολοι οι διάλογοι είναι speech based, ενώ κάτω από την κυρίως οθόνη βλέπετε το κείμενο που συνοδεύει τα λεγόμενα. Ολες οι φωνές είναι καλοδουλεμένες και πεντακάθαρες, ενώ συνοδεύονται από τον ανάλογο στόμφο και την κατάλληλη χροιά. Εντυπωσιακότερο όλων είναι το speech του δικού σας χαρακτήρα και των Men In Black (θα τους συναντήσετε και ως bodyguards). Η μουσική αλλάζει ανάλογα με την περιοχή στην οποία βρίσκεστε και την κατάσταση που επικρατεί. Τη στιγμή, για παράδειγμα, που πυροβολείτε κάποιον ή χτυπά ο συναγερμός, η ένταση και το beat της μουσικής ανεβαίνουν παρασύροντας και την αδρεναλίνη σας. Αφού χαλαρώσουν τα πράγματα, η μουσική επανέρχεται στα φυσιολογικά της επίπεδα.



Ετσι απεικονίζεται η υγεία του χαρακτήρα σας. Ισως το πιο ρεαλιστικό σύστημα που έχει δημιουργηθεί.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το Deus Ex με άφησε με τις καλύτερες εντυπώσεις και όσες ώρες ασχολήθηκα μαζί του τις απόλαυσα. Πρόκειται για έναν τίτλο που συνδυάζει στοιχεία από παλαιότερα -κλασικά πλέον- παιχνίδια, όπως τα: Thief, System Shock και Half Life. Ο εθισμός κυμαίνεται σε υψηλά επίπεδα.

Ολοκληρώνοντας την παρουσίαση θα επιχειρήσω μία αντικειμενική αποτίμηση των θετικών και αρνητικών στοιχείων του παιχνιδιού, βάζοντας στην άκρη τον ενθουσιασμό που με κυρίευσε παίζοντας.

ΘΕΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

- Η εξέλιξη του χαρακτήρα είναι μοναδική.
- Διαθέτει εκπληκτικό και περίπλοκο σενάριο.
- Το παιχνίδι προσαρμόζεται στο δικό σας τρόπο παιξίματος, κάτι το οποίο επιτυγχάνεται ανάλογα με τη διαμόρφωση του χαρακτήρα σας.
- Εξοχος ρεαλισμός σε όλους τους τομείς, με ελάχιστες εξαιρέσεις.
- Εντυπωσιακός ήχος.
- Αψογος χειρισμός.
- Κάθε αντικείμενο που βλέπετε μπορείτε να το σηκώσετε, να το πετάξετε κ.λπ.

ΑΡΝΗΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

- Κάπως παλιά μηχανή γραφικών. Μη φανταστείτε τίποτε το άσχημο από αισθητικής πλευράς. Απλώς δεν είναι state-of-the-art.
- "Βαρύ" κατά το loading, με πολύ μεγάλα σε μέγεθος saves.
- Αισθητή η απουσία του Multiplayer mode. Μειώνει σημαντικά την αντοχή.
- Μικρή ποικιλία όπλων και αντικειμένων.

Προς Θεού, μην επιχειρήσετε σύνδεση μεταξύ Daikatana και Deus Ex, μια και είναι "παιδιά" της ίδιας εταιρίας. Το Deus Ex είναι... άλλο φρούτο, πολύ πιο γευστικό. Μάλιστα, η Ion Storm θα ανέβει πολύ ψηλά, καθώς ήδη έχει αναλάβει την παραγωγή του Thief 3 (πήραν τα δικαιώματα) και του Deus Ex 2. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	97
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	94
ΣΕΝΑΡΙΟ	96
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	98

95



Από τους τίτλους που χωρίς αμφιβολία θα φιγουράρουν στα Top της χρονιάς. Ηδη έχει σημειώσει υψηλές πωλήσεις στην Αμερική.

GRANDPRIX 3

Σίγουρα οι φίλοι των simulations στο άκουσμα της λέξης Microprose θα νιώθουν ένα σκίρτημα. Βλέπετε, η εν λόγω εταιρία έχει συνδέσει κατά κάποιον τρόπο το όνομά της με την εξομοίωση. Οταν μάλιστα η ονομασία "συνοδεύεται" από το όνομα Grand Prix, τότε σίγουρα το ενδιαφέρον αυξάνεται κατακόρυφα. Για να δούμε, λοιπόν, τι θα δούμε...



του Ηλία "Eddie" Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Το Grand Prix 3 δεν θα μπορούσε παρά να φέρει την υπογραφή του δημιουργού της σειράς παιχνιδιών Grand Prix Geoff Crammond. Πρόκειται για ένα όνομα που λέει πολλά στους φίλους του είδους, καθώς ο εν λόγω κύριος ασχολείται με τη δημιουργία racing παιχνιδιών από την εποχή του... Νώε, ε του BBC Microcomputer εννοούσα (τι σας γράφω τώρα!). Αν είστε λίγο μεγαλύτερης ηλικίας, δεν μπορεί, θα θυμάστε το Sentiel στον θρυλικό Commodore 64, το οποίο μάλιστα περιείχε και τρισδιάστατα εναλλασσόμενα (με τα δεδομένα της εποχής πάντοτε) backgrounds, ενώ σίγουρα θα έχετε δει και το Stunt Car Racer στην -πάλαι ποτέ κραταιά- Amiga. Εν συνεχεία τα δύο Grand Prix που δημιούργησε τάραξαν τα νερά στο χώρο των PCs. Από το 1996, οπότε και κυκλοφόρησε το Grand Prix 2, η αναμονή για τη συνέχειά του ήταν μεγάλη.

ΕΤΑΙΡΙΑ
MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Windows 95/98, Intel Pentium II 266MHz ή AMD K6-2, 32MB RAM κάρτα γραφικών 2MB, 4x CD-ROM (minimum), κάρτα 3D 8MB (minimum 3D support)

Από τότε, βέβαια, κύλησε αρκετό νερό στο αυλάκι και παρουσιάστηκαν πολλά αξιόλογα (και βέβαια περισσότερα μη αξιόλογα) racing games. Σε αυτό βοήθησαν και οι εξελίξεις στο χώρο της τεχνολογίας (ταχύτεροι επεξεργαστές, κάρτες γραφικών κ.λπ.). Πάντα όμως το Grand Prix 2 κατείχε περίοπτη θέση στην καρδιά των απανταχού gamers. Ομως όσες και αν είναι οι δάφνες που δρέπει

κάποιο παιχνίδι, αν το sequel του δεν έχει προσαρμοστεί στην εποχή του, τότε είναι πολύ δύσκολο να σταθεί με αξιώσεις στο χώρο του. Για να δούμε, λοιπόν, τι συμβαίνει στην περίπτωσή μας.

ΕΝΑΣ ΦΙΛΟΣ ΗΡΘΕ ΑΠΟΨΕ ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΛΙΑ...

...Φορτωμένος με χιλιάδες αναμνήσεις, που λέει και το γνωστό άσμα. Οι στίχοι αυτοί ταιριάζουν απόλυτα στη συγκεκριμένη περίπτωση, καθώς το Grand Prix 3 ξυπνάει αναμνήσεις από το δεύτερο μέρος της σειράς, αφού αποτελεί μία βελτιωμένη έκδοσή του. Με το που θα ξεκινήσετε το παιχνίδι, επιλέγετε ανάμεσα στο Quick Race και το Main Menu. Αν επιλέξετε το πρώτο, τότε θα διαλέξετε μία από τις υπάρχουσες πίστες του πρωταθλήματος για να παίξετε και να πάρετε μία καλή γεύση από το παιχνίδι. Αν η επιλογή σας είναι το Main Menu, τότε σαφέστατα ανοίγονται περισσότεροι... ορίζοντες μπροστά σας! Ετσι, λοιπόν, έχετε τις ακόλουθες επιλογές: Quick Race (πάλι;), Practice, Non Championship Race και Championship Race. Ασφαλώς η πιο ενδιαφέρουσα επιλογή είναι η τελευταία, καθώς σας δίνει την ευκαιρία να μετρήσετε τις δυνάμεις σας ως οδηγός απέναντι στους καλύτερους. Οι υπόλοιπες επιλογές είναι απλώς για εξάσκηση και θα σας βοηθήσουν να εξοικειωθείτε με το περιβάλλον και το χειρισμό του παιχνιδιού. Επίσης, υπάρχουν 5 διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας (κατά σειρά ξεκινώντας από το πιο εύκολο), τα: Rookie, Amateur, Semi-Pro, Pro, Ace, τα οποία έχουν άμεση απήχηση στη δομή του παιχνιδιού.

Η πρώτη εντύπωση που αποκτά κάποιος ξεκινώντας το πρωτάθλημα δεν είναι η καλύτερη δυνατή. Τούτο διότι οι ομάδες και οι οδηγοί που περιλαμβάνονται είναι αυτοί των ομάδων και των rosters του 1998! Μην ξεχνάτε πως την επίσημη άδεια της FIA για τα φετινά rosters πρόλαβε και εξασφάλισε η EA Sports (F1 2000). Πάντως, η Microprose υπέγραψε νέα συμφωνία με την παγκόσμια ομοσπονδία, η οποία θα έχει ισχύ μέχρι το 2004. Εν αναμονή, λοιπόν, των σχετικών patches, τα οποία μέχρι την ώρα που γραφόταν το παρόν κείμενο δεν είχαν βγει. Ας δούμε, όμως, λίγο πιο αναλυτικά την επιλογή του πρωταθλήματος.


Κάνοντας μία στάση στα pits για ανεφοδιασμό.

READY, SET, GO!

Προτού ξεκινήσετε την προσπάθεια για την καταξίωση στο παγκόσμιο στερέωμα, μπορείτε να ρυθμίσετε πολλές παραμέτρους, οι οποίες αφορούν στη συμπεριφορά του οχήματος, ενώ επιπλέον έχετε τη δυνατότητα να τροποποιήσετε αρκετά από τα χαρακτηριστικά του αμαξώματος. Ασφαλώς, αν έχετε γνώση των πραγμάτων, θα βρείτε τη συγκεκριμένη δυνατότητα ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα. Δυστυχώς, ο γραφών είναι ολίγον άσχετος από... ανατομία των εν λόγω οχημάτων και έτσι δεν είναι σε θέση να σας δώσει περισσότερες πληροφορίες. Αυτό που θα πρέπει πάντως να προσέξετε σίγουρα είναι οι επιλογές που αφορούν στη συμπεριφορά του οχήματος. Καλό θα ήταν να αφήσετε απείραχτες τις επιλογές για τη βοήθεια στο στρίψιμο και τα φρεναρίσματα, ειδάλλως αντί για αγώνα της Formula 1 θα νομίζετε πως παίζετε κάτι ανάμεσα σε συγκρουόμενα αυτοκινητάκια και γύρω γύρω όλοι! Ο χειρισμός των οχημάτων χωρίς κάποια βοήθεια είναι πρακτικά αδύνατος, και θα χρειαστείτε πολλές, μα πάρα πολλές ώρες εξάσκηση μέχρις ότου να μπορέσετε να το ελέγξετε σχετικά. Ας περάσουμε όμως στα του αγώνα.



Μία από τις κάμερες του παιχνιδιού.


Οι χρωματισμοί του ουρανού και του περιβάλλοντος ανάλογα με τον καιρό είναι πράγματι εντυπωσιακοί.


Ωπ, αυτή η ρόδα πριν από λίγο ήταν μέρος του αυτοκινήτου μου. Πώς βρέθηκε εκεί;

ΤΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΜΕ ΤΑ SAVES

Επειδή μία εικόνα αξίζει όσο χίλιες λέξεις, ιδού το πρόβλημα με τα saves.



Ξεκινάω να φορτώσω ένα αποθηκευμένο παιχνίδι.



Φαίνεται καθαρά πως έχω με διαφορά τον καλύτερο χρόνο.



Ιδού η θέση που κατέχω πριν από τον αγώνα! Τα σχόλια δικά σας.



Οι επιλογές που έχετε πριν από τον κυρίως αγώνα είναι αρκετές. Ετσι, λοιπόν, αφού επιλέξετε την αγωνιστική ομάδα στην οποία ανήκετε και τον οδηγό που θα αντικαταστήσετε, εμφανίζονται οι κάτωθι επιλογές: Friday Free Practice, Saturday Free Practice, Qualification, Pre Race Warm Up, Race, Option, View Track και Leave Event (μην περιμένετε εξήγηση για το τελευταίο). Οι δύο επιλογές για free practice σας δίνουν την ευκαιρία να γνωρίσετε την εκάστοτε πίστα στην οποία θα αγωνιστείτε. Μην αμελήσετε να το πράξετε, καθώς στη συνέχεια θα πρέπει να αγωνιστείτε για τη θέση που θα έχετε στην εκκίνηση του κυρίως αγώνα μέσω της επιλογής Qualification. Οπότε καλό θα ήταν να ξέρετε τα... κατατόπια κάθε πίστας. Το ενοχλητικό είναι πως πρέπει ντε και καλά να τρέξετε για περίπου 15 λεπτά στα προκριματικά! Νομίζω πως το χρονικό αυτό όριο είναι αρκετά μεγάλο και από ένα σημείο και μετά κάνει τη διαδικασία της πρόκρισης κουραστική. Πάντως, η διάρκεια τόσο της εξάσκησης όσο και του προκριματικού αγώνα (τα περίπου 15 λεπτά είναι το μίνιμουμ) ορίζονται μέσα από τα επιμέρους options. Επίσης, από το μενού αυτό θα επιλέξετε και πόσους γύρους θα έχουν οι αγώνες. Το default είναι 12 γύροι, που αντιστοιχεί στο 15% του συνόλου των γύρων των πραγματικών αγώνων [η εν λόγω ρύθμιση γίνεται βάσει του συνόλου αυτού επί τοις εκατό (%)]. Το μίνιμουμ που μπορείτε να θέσετε είναι το 10% επί του συνόλου, που αντιστοιχεί σε 6 γύρους, με μπόλικο τζατζίκι, παρακαλώ! Ωπ, μπερδεύτηκα με τόσους γύρους και νόμιζα πως είμαι σε σουβλατζίδικο! Οπως μπορείτε να καταλάβετε, το maximum είναι 60 γύροι/αγώνα, ωστόσο δεν θα σας το συνιστούσα, γιατί θα βαρεθείτε πολύ γρήγορα. Αφού λοιπόν τελειώσετε με όλα τα παραπάνω και με το καλό προκριθείτε, είστε έτοιμοι να αντιμετωπίσετε όλα τα μεγάλα ονόματα της Formula 1. Μην περιμένετε, βέβαια, πως ο δρόμος σας θα είναι στρωμένος με... ροδοπέταλα, καθώς ειδικά στο ξεκίνημα χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή. Μην ξεχνάτε να ρίχνετε μια ματιά και στα καθρεφτάκια σας, καθώς είναι πολύ πιθανό κάποιος επερχόμενος οδηγός να πέσει επάνω σας και να σας βγάλει εκτός αγώνα. Προσπαθήστε ακόμη να αποφύγετε το "μπουλούκι" των αυτοκινήτων που σχηματίζεται στην αρχή της κούρσας. Από εκεί και πέρα θα πρέπει να προσέχετε τα διάφορα σημεία του δρόμου προκειμένου να προσπεράσετε κάποιο προπορευόμενο όχημα. Αν δηλαδή δοκιμάσετε να κάνετε προσπέραση σε στροφή, το πιο πιθανό είναι πως θα καταλήξετε στις διαφημιστικές πινακίδες! Ακόμη προσοχή θα πρέπει να δείξετε και στην πρόβλεψη του καιρού, καθώς τα καιρικά φαινόμενα επηρεάζουν τη συμπεριφορά του οχήματός σας στο οδόστρωμα. Θα πρέπει επίσης να επιλέξετε τα κατάλληλα λάστιχα, για να μην τρέχετε τελευταία στιγμή στα pits, χάνοντας έτσι πολύτιμο χρόνο. Και τέλος μία συμβουλή: Καλό θα είναι να ακολουθείτε την πορεία της λευκής διακεκομμένης γραμμής στο δρόμο, ώστε να παίρνετε τις κατάλληλες θέσεις σε αυτόν.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ασφαλώς ο χειρισμός ενός τέτοιου παιχνιδιού είναι ένα αρκετά σημαντικό στοιχείο. Εδώ, λοιπόν, έχοντας ενεργοποιημένες τις βοήθειες που περιέχει το παιχνίδι, δεν πρόκειται να συναντήσετε καμία ιδιαίτερη δυσκολία. Ετσι, ο υπολογιστής αναλαμβάνει να κόψει ταχύτητα σε κάποιο σημείο που χρειάζεται και δεν το έχετε κάνει εσείς, να στρίψει ελαφρά το τιμόνι όταν πλησιάσετε σε κάποια στροφή κ.λπ. Ακόμη, αν έχετε πάθει βλάβη και δεν το έχετε αντιληφθεί, το αυτοκίνητό σας θα οδηγηθεί κατευθείαν προς τα pits. Μπορεί αυτό να φαντάζει χάσιμο χρόνου, αλλά για σκεφτείτε να σοβαρέψει η ζημιά που πάθατε και να αναγκαστείτε να εγκαταλείψετε τον αγώνα! Από εκεί και πέρα είναι στο χέρι σας να απενεργοποιήσετε κάποια/ες από τις επιλογές βοήθειας, αλλά να ξέρετε πως χωρίς αυτές ο χειρισμός των αυτοκινήτων δυσκολεύει αφάνταστα. Δοκιμάστε να τρέξετε με απενεργοποιημένες όλες τις βοήθειες και θα με θυμηθείτε! Με δυο λόγια, το gameplay του Grand Prix 3 τα καταφέρνει αρκετά καλά, καθώς δίνει τη δυνατότητα σε κάθε χρήστη να το προσαρμόσει ανάλογα με την επιθυμία του. Και πού ξέρετε. Ισως να μπορέσετε να βιώσετε και εσείς (έστω και εικονικά) προσπεράσεις ανάλογες αυτής που έκανε ο Hakkinen στον αγώνα του Βελγίου. Μα καλά, τι έκανε το άτομο!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του Grand Prix 3 είναι ένα θέμα προς συζήτηση. Εντάξει, δεν είναι και για... πέταμα, αλλά θα μπορούσαν να είναι πολύ καλύτερα. Αν και υποστηρίζονται όλα τα τελευταία chipsets των 3D καρτών, εντούτοις δεν φαίνεται να εκμεταλλεύεται τα χαρακτηριστικά τους στο έπακρο. Μόνο όταν έτρεξα το παιχνίδι σε μία κάρτα GeForce 2 GTS μπορώ να πω πως έμεινα ικανοποιημένος από την ποιότητα των γραφικών. Αλλιώς είναι μεν



Βλέποντας μία από τις πίστες του παιχνιδιού.



Επιλέγοντας την ομάδα της αρεσκείας μας (Ferrari, φυσικά).

καλά, αλλά δεν είναι τα καλύτερα που έχω δει. Αν μάλιστα συγκριθεί με το μεγάλο αντίπαλό του, το F1 2000 της EA, τότε το τελευταίο υπερτερεί σημαντικά. Οι πίστες και τα οχήματα είναι καλοσχεδιασμένα, αλλά αυτό που χαλάει την εικόνα είναι η απεικόνιση του γύρω περιβάλλοντος. Τόσο οι κερκίδες με τους θεατές όσο και η φύση (δέντρα, θάμνοι κ.λπ.) δεν είναι αληθοφανή. Πέραν τούτου, αν και υπάρχουν αρκετές διαφορετικές κάμερες, μόνο με 1-2 από αυτές μπορείτε να παίξετε και να διατηρήσετε τον έλεγχο του οχήματός σας. Οι υπόλοιπες ναι μεν δίνουν εντυπωσιακά πλάνα, αλλά δεν προσφέρουν τίποτε περισσότερο στον παίκτη. Το στοιχείο που εντυπωσιάζει στον τομέα των γραφικών είναι η αλλαγή της φωτοσκίασης του περιβάλλοντος ανάλογα με τις καιρικές μεταβολές. Αν λοιπόν τρέχετε με καλό καιρό και ξαφνικά το γυρίσει σε βροχή, θα δείτε αρχικά τον ουρανό να σκοτεινιάζει από τα σύννεφα και το περιβάλλον να γίνεται πιο μουντό. Σε περίπτωση που συμβεί το αντίθετο (από βροχή σε λιακάδα), ο ουρανός και το περιβάλλον αρχίζουν σιγά σιγά να ξανοίγουν. Στον τομέα του ήχου δεν θα συναντήσετε τίποτα περισσότερο από ό,τι θα περιμένατε από ένα τέτοιο παιχνίδι, δηλαδή τους ήχους των μηχανών που βρυχώνται, καθώς τα διάφορα οχήματα οδεύουν προς τη... δόξα (πάντως όχι αυτήν της Δράμας). Η δε ποιότητα των ήχων κυμαίνεται σε άκρως ικανοποιητικά επίπεδα. Επιπλέον τα μενού συνοδεύονται από μουσική υπόκρουση.

ΕΝΑ BUG, ΜΑ ΤΙ BUG!

Υπάρχει άραγε τη σήμερον ημέρα παιχνίδι χωρίς bug(s); Φυσικά, όχι. Ετσι, λοιπόν, και ο συγκεκριμένος τίτλος δεν θα μπορούσε να αποτελέσει εξαίρεση. Στο παιχνίδι συνάντησα ένα bug που πιστεύω πως μπορεί οδηγήσει τον παίκτη στο να πάρει το CD του παιχνιδιού και να ασχοληθεί με τη... δισκοβολία! Ναι, για τόσο ενοχλητική κατάσταση μιλάω. Τι εννοώ; Οσες φορές βγήκα πρώτος στα προκριματικά και έσωσα το παιχνίδι για να το συνεχίσω κάποια άλλη στιγμή, βρέθηκα μπροστά σε μία πολύ δυσάρεστη έκπληξη: Αντί να ξεκινήσω τον αγώνα από την πρώτη θέση, όπως θα έπρεπε, ξεκίνησα από την τελευταία! Τι να πει κανείς; Δηλαδή είναι υποχρεωμένος κάθε παίκτης που θα ασχοληθεί με το εν λόγω παιχνίδι να παίζει αμέσως τον αγώνα με τη θέση που κατέλαβε στα προκριματικά, θέλει δεν θέλει; Και γιατί δηλαδή να μην μπορεί να το σώσει και να συνεχίσει άλλη φορά. Η κατάσταση αυτή είναι τουλάχιστον απαράδεκτη! Μόνο αν συνεχίσετε στον κυρίως αγώνα μετά τα προκριματικά θα έχετε το "δικαίωμα" να διατηρήσετε τα κεκτημένα σας. Για άλλη μια φορά: απαράδεκτο!

MULTIPLAYER

Αν οι κόντρες με τον Η/Υ σας φαίνονται δύσκολες, δεν σας συγκινούν ή τέλος πάντων θέλετε να αγωνιστείτε με κάποιον φίλο σας, τότε το Grand Prix 3 σας δίνει τη δυνατότητα να συνδέσετε δύο ή περισσότερα μηχανήματα μέσω Network, serial ή modem σύνδεσης.

ΓΕΝΙΚΑ

Το Grand Prix 3 είναι ένα καλό παιχνίδι, το οποίο βαδίζει στα χνάρια του προκατόχου του και ακολουθεί κατά βάση την ίδια συνταγή. Μόνο που δεν έχουν μπει τα κατάλληλα... μπαχαρικά, με αποτέλεσμα να μην εναρμονίζεται με το πνεύμα της εποχής. Ασφαλώς ξυπνάει ευχάριστες αναμνήσεις στους φίλους των παλαιοτέρων GP, οι οποίοι θα είναι μάλλον αυτοί που θα ασχοληθούν μαζί του. Σε συνδυασμό με το πολύ σημαντικό


Βλέποντας τον κόσμο από την... ανάποδη.

πρόβλημα με τα αποθηκευμένα παιχνίδια, η γενική εκτίμηση πέφτει αρκετά. Ασφαλώς περίμενα περισσότερα από έναν τίτλο με τέτοια ιστορία, αλλά επαναλαμβάνω πως δεν είναι και για... κλάματα. Απλώς θέλει περισσότερη δουλειά για να ξεπεράσει άλλες παραγωγές του είδους, που είτε έχουν κυκλοφορήσει είτε αναμένονται. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
GAMEPLAY	90
ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ	80
ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΗΧΟΣ	80
ΑΝΤΟΧΗ	77

80



Ενας ενδιαφέρων τίτλος, ο οποίος όμως έπρεπε να είχε προσεχθεί περισσότερο. Οι φίλοι του Grand Prix 2, πάντως, θα τον αγαπήσουν.

EARTH 2150

Φαίνεται πως τον τελευταίο καιρό τα σενάρια που θέλουν τη Γη στο χείλος της κοσμικής καταστροφής έχουν μεγάλη απήχηση στο κοινό. Γι' αυτόν το λόγο η συγκεκριμένη θεματολογία συναντάται όχι μόνο σε κινηματογραφικές ταινίες, όπως οι Armageddon και Deep Impact, αλλά και σε computer games.

του Ορέστη Μανούσου

ΕΤΑΙΡΙΑ
TOPWARE INTERACTIVE/SSI
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 233MHz, Windows 95/98, 32MB RAM, 3D Hardware accelerator card με 4MB RAM, DirectX 7.0a, 451MB minimum στο σκληρό



Το Earth 2150 είναι ένα αρκετά πρωτότυπο και πολύπλοκο Real Time Strategy, που μας μεταφέρει, όπως φανερώνει κι ο τίτλος του, στο μακρινό έτος 2150. Η ανθρωπότητα μάχεται για ακόμη μία φορά να γλιτώσει από τον επικείμενο αφανισμό, όχι από τους εξωγήινους αλλά από τα ίδια τα λάθη της. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ο 21ος αιώνας έφτασε, προμηνύοντας την αυγή μίας νέας εποχής ευημερίας και παγκόσμιας ειρήνης. Οι πόλεμοι, οι αρρώστιες και οι λιμοί θα ήταν μία μακρινή ανάμνηση του παρελθόντος, λόγω της τεράστιας τεχνολογικής προόδου. Προς το τέλος μάλιστα του 20ού αιώνα ένας -ξεχασμένος πια- πρόεδρος των ΗΠΑ δήλωσε την αρχή μιας Νέας Παγκόσμιας Τάξης, στην οποία οι διεθνείς σχέσεις θα ρυθμίζονταν με το δίκαιο κι όχι με τη δύναμη (αυτό θα ήταν όντως ένα ωραίο όνειρο).

Δυστυχώς, όμως, τα πράγματα δεν έμελλε να εξελιχθούν έτσι. Πρώτα κατέρρευσαν τα χρηματιστήρια όλου του κόσμου. Μετά, οι μεγάλες πολυεθνικές εταιρίες διαλύθηκαν σε μία αποτυχημένη προσπάθεια να σταματήσουν την καθοδική πορεία της οικονομίας. Μέχρι το έτος 2012 η παγκόσμια οικονομία είχε καταρρεύσει. Η πείνα και η φτώχια δημιούργησαν κοινωνικές και πολιτικές συγκρούσεις. Καθώς η κρίση συνεχιζόταν, λίγοι ήταν εκείνοι που πίστευαν ότι το μέλλον διαγραφόταν ευοίωνο, ενώ οι περισσότεροι κατάλαβαν ότι ο κόσμος ήταν στα πρόθυρα μιας παγκόσμιας σύρραξης.


Μία βάση της Eurasian Dynasty στη Σιβηρία.

Εκείνη την περίοδο, μία καινούρια εταιρία, ονόματι Lunar Corporation (LC), αγόρασε τη NASA και, βλέποντας την ευκαιρία κέρδους μέσα σε όλο αυτό το χάος, άρχισε την κατασκευή μιας πόλης στην τροχιά της Γης. Οταν ολοκληρώθηκε η κατασκευή της Orbital City I, όσοι είχαν τη δυνατότητα έσπευσαν να εγκαταλείψουν τη Γη.

Το 2048 ξέσπασε η αναμενόμενη σύγκρουση. Ολες οι μεγάλες κυβερνήσεις καταστράφηκαν. Η Ευρώπη και η Ανατολική Ασία ήταν αυτές που υπέφεραν περισσότερο, αφού ολόκληρες πόλεις, από τη Μαδρίτη ως τη Μόσχα και από τη Σεούλ ως τη Σιγκαπούρη, σβήστηκαν από το χάρτη. Ετσι, το όνειρο του 20ού αιώνα για ένα καλύτερο μέλλον τέλειωσε μέσα στις φλόγες του πολέμου και της καταστροφής. Οι κάτοικοι της Orbital City I, τρομαγμένοι από τις φρικαλεότητες που γίνονταν στη Γη, μετανάστευσαν σε μία καινούρια πόλη στη Σελήνη για να προστατευθούν. Μόλις εγκαταστάθηκαν, διέκοψαν κάθε επικοινωνία με τη Γη και συνέχισαν τη ζωή τους.

Το χαρακτηριστικό του ανθρώπινου είδους είναι η δυνατότητά του να προσαρμόζεται στις εκάστοτε καταστάσεις. Ετσι, μέσα σε 12 χρόνια από το τέλος του φρικτού πολέμου οι κάτοικοι της Γης άρχισαν να ανασυγκροτούνται και


Επίθεση τη νύχτα στις εχθρικές οχυρώσεις.



Ο τίτλος διαθέτει τρομερές εκρήξεις. Το εφέ της πυρηνικής, μάλιστα, είναι κορυφαίο!



Δείγμα από τα πολύ καλά εφέ φωτισμού τη νύχτα.

να δημιουργούν τα παλιά κράτη τους, με μερικές παραλλαγές. Δώδεκα πολιτείες από τις παλιές ΗΠΑ ενώθηκαν και σχημάτισαν τα United Civilised States (UCS). Το χαρακτηριστικό των UCS ήταν ότι κάθε είδους εργασία, ακόμη και η διακυβέρνηση του κράτους, γινόταν από μηχανές και πανίσχυρους υπολογιστές. Επόμενο ήταν λοιπόν οι κάτοικοι αυτής της χώρας να γίνουν τεμπέληδες και να μην ασχολούνται με τίποτε άλλο εκτός από την καλοπέρασή τους.

Στις περιοχές της Ευρώπης και της Ασίας, οι οποίες υπέφεραν από τις μεγαλύτερες καταστροφές κατά τη διάρκεια του πολέμου, μία νέα αυτοκρατορία άρχισε να σχηματίζεται υπό την ηγεσία των Khans, η Ευρασιατική Δυναστεία (Eurasian Dynasty ή ED). Το υπερήφανο όνομα που δόθηκε σε αυτή την αυτοκρατορία παρέπεμπε σε παλαιότερες, ένδοξες εποχές. Οι Khans έφτιαξαν ένα πανίσχυρο στρατοκρατούμενο κράτος, κυρίως λόγω της πρόσβασης που διέθεταν στις στρατιωτικές βάσεις και στην τεχνολογία της πρώην Σοβιετικής Ενωσης. Οι πολίτες της ED εκπαιδεύονται από μικρή ηλικία στην υπηρεσία του κράτους και είναι έτοιμοι να δώσουν και τη ζωή τους γι' αυτό. Οσοι δεν συμμορφώνονται με τους κανόνες ή είναι φιλελεύθεροι εξολοθρεύονται.

Τα United Civilised States και η Eurasian Dynasty, εφόσον ήταν οι μοναδικές οργανωμένες δυνάμεις στον κόσμο, μπόρεσαν να επεκτείνουν τα σύνορά τους πολύ γρήγορα και σύντομα έθεσαν υπό τον έλεγχό τους όλες τις κατοικημένες περιοχές του πλανήτη. Δύο μεγάλες αυτοκρατορίες, όμως, σπάνια μπορούν να συνυπάρξουν ειρηνικά. Η αφορμή δόθηκε όταν τα στρατεύματα της ED εισέβαλαν σε περιοχές των UCS. Ετσι, άρχισε άλλος ένας αποτρόπαιος πόλεμος. Επειτα από 8 χρόνια συνεχούς σύγκρουσης, ο στρατός της ED, μετά τις σοβαρές ήττες που είχε υποστεί, αποφάσισε να αλλάξει την πορεία του πολέμου χρησιμοποιώντας πυρηνικά όπλα. Ετσι, οι πυρηνικοί πύραυλοι εκτοξεύτηκαν εναντίον θέσεων των UCS στον Βόρειο Πόλο. Οι εκρήξεις όμως ήταν τόσο ισχυρές, που επηρέασαν την τροχιά της Γης. Αυτό παρατηρήθηκε από τους επιστήμονες των UCS, καθώς και από μία ξεχασμένη αποικία στη Σελήνη... Σύντομα οι πληροφορίες έφτασαν και στα αρχηγεία της ED. Η απόσταση της Γης από τον Ηλιο θα μειωνόταν μέσα στα επόμενα χρόνια κατά 17%. Τα επακόλουθα της πρόβλεψης αυτής έγιναν αμέσως εμφανή σε όλους: η Γη και η Σελήνη οδεύουν προς μία κοσμική καταστροφή.

Η μόνη ελπίδα σωτηρίας είναι να εγκαταλειφθεί ο, καταδικασμένος πια, πλανήτης. Για την εκκένωσή του, όμως, χρειάζεται ένας τεράστιος στόλος από διαστημόπλοια, τα οποία με τη σειρά τους χρειάζονται τεράστιες ποσότητες φυσικών μεταλλευμάτων που υπάρχουν σε ελάχιστες περιοχές. Αυτό σημαίνει ότι όποια πλευρά βγει νικήτρια από τη μάχη για τον έλεγχο των περιοχών αυτών θα μπορέσει να αποφύγει τον αφανισμό...

CAMPAIGN

Μετά την αρκετά καλή εισαγωγή, βγαίνουμε στο κυρίως menu του παιχνιδιού, από όπου μπορούμε να επιλέξουμε παράταξη, να δούμε ένα βιντεάκι που σχετίζεται με κάθε πλευρά ή να ξεκινήσουμε μία multiplayer μάχη. Επίσης, το παιχνίδι διαθέτει έναν editor, για να φτιάχνουμε τους δικούς μας χάρτες, τους οποίους μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε αργότερα σε skirmish επιλογή. Αφού επιλέξουμε ποια παράταξη θα υποστηρίξουμε, δίνουμε το όνομά μας -ή επιλέγουμε ένα από τα ήδη υπάρχοντα- και πηγαίνουμε σε ένα άλλο menu, από όπου έχουμε τις εξής επιλογές: Start new game, Load game, Tutorial και Movies, με την οποία μπορούμε να παρακολουθήσουμε τα βίντεο που έχουν σχέση με την παράταξή μας.

Αν επιλέξουμε new game, περνάμε στην campaign του παιχνιδιού και προσπαθούμε να μαζέψουμε τα απαραίτητα resources πριν να τελειώσουν οι μέρες που αναγράφονται στο επάνω μέρος της οθόνης, προκειμένου να καταφέρουμε να ξεφύγουμε από την καταστροφή του πλανήτη. Ενα από τα πιο πρωτότυπα στοιχεία του παιχνιδιού είναι ότι όλα κυλάνε σε πραγματικό χρόνο. Ας ξεκινήσουμε όμως από τα βασικά. Κάθε πλευρά έχει μία main base, στην οποία δεν μπορεί να επιτεθεί κανένας εχθρός και στην οποία συγκεντρώνουμε



Τα φωτάκια στη μέση και αριστερά δείχνουν πού υπάρχει απόθεμα πρώτων υλών. Το κτίριο αναλαμβάνει την εξόρυξη.



Το crusher των Lunar Corporation.

τις πρώτες ύλες για την κατασκευή του διαστημόπλοιου. Από εκεί μπορούμε να μεταφέρουμε μονάδες από και προς την κυρίως αποστολή (μπορούμε να αλλάξουμε view μεταξύ της main base και της αποστολής με το πλήκτρο Q ή με το σχετικό κουμπί στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης). Η μεταφορά των μονάδων γίνεται με μεγάλα μεταφορικά αεροσκάφη που χωράνε μέχρι 10 μονάδες και 5.000 credits από τις Landing zones. Μόλις ολοκληρώσουμε μία αποστολή μπορούμε να φορτώσουμε όσες μονάδες θέλουμε στο transport και να τις μεταφέρουμε στη main base. Με αυτόν τον τρόπο δεν χάνονται και μπορούμε να τις χρησιμοποιήσουμε ξανά σε κάποια μελλοντική αποστολή. Όλες οι ενέργειές μας απαιτούν χρόνο για να συντελεστούν, από την κατασκευή ενός κτιρίου μέχρι την άφιξη του transport που θα παραλάβει τις πρώτες ύλες και θα τις στείλει στη βάση μας. Ο χρόνος κυλάει σε βάρος μας και γι' αυτόν ακριβώς το λόγο δεν πρέπει να κάνουμε περιττές κινήσεις ή να μπλεκόμαστε σε ανούσιες μάχες, αλλά πρέπει να έχουμε την προσοχή μας στην ολοκλήρωση των objectives κάθε αποστολής.

Τα credits παίζουν σημαντικό ρόλο, τόσο για τη νίκη μας σε κάθε αποστολή όσο και για την τελική επικράτησή μας. Με τα credits μπορούμε επίσης να διεξάγουμε έρευνες πάνω σε προηγμένα οχήματα και οπλικά συστήματα, κάτι που αναγκαστικά θα κάνουμε κάποια στιγμή στο παιχνίδι, αν θέλουμε να ανταγωνιστούμε τους εχθρούς μας.

ΟΙ ΤΡΕΙΣ ΑΝΤΙΠΑΛΟΙ

Οι ομοιότητες όμως των τριών αντίπαλων πλευρών σταματούν εδώ. Κατά τα άλλα, από τις μονάδες και τα κτίρια μέχρι τον τρόπο με τον οποίο συλλέγουν τα minerals, είναι εντελώς διαφορετικές.

Ας δούμε τα κτίρια και τις μονάδες που χρησιμοποιεί κάθε πλευρά για τη συλλογή πρώτων υλών, εφόσον είναι και το πιο σημαντικό στοιχείο του παιχνιδιού.

Η ED πρέπει να χτίσει ένα ορυχείο πάνω από τα minerals, το οποίο μόλις χτιστεί, αρχίζει αυτόματα την εξόρυξη των μεταλλευμάτων, τα οποία μετά μεταφέρονται σε διυλιστήρια. Αν όμως η αποστολή απαιτεί τη μεταφορά ορισμένης ποσότητας από credits στη main base, τότε πρέπει να κατασκευαστούν επιπλέον μεταφορικά, τα οποία θα παραλαμβάνουν το μετάλλευμα από το διυλιστήριο και θα το μεταφέρουν στο κατάλληλο κτίριο μεταφοράς μεταλλεύματος (Ore Transport Bases).

Τα UCS, από τη μεριά τους, πρέπει να κατασκευάσουν ένα refinery και να στείλουν τα harvesters για να συλλέξουν τα ορυκτά. Γι' αυτό καλό θα ήταν τα refineries και οι Ore transport bases να κατασκευάζονται σχετικά κοντά στα mineral fields.

Η LC χρησιμοποιεί πλήρως αυτοματοποιημένα κτίρια για την εξόρυξη των μεταλλευμάτων, τα οποία πρέπει να χτίζονται ακριβώς πάνω από τις πρώτες ύλες. Το ίδιο συμβαίνει και με τα κτίρια μεταφοράς μεταλλευμάτων. Το πλεονέκτημα αυτής της αυτοματοποίησης είναι ότι δεν χρειάζονται μονάδες για τη μεταφορά των credits από το ένα κτίριο στο άλλο.

Ο τρόπος με τον οποίο οι τρεις παρατάξεις κατασκευάζουν κτίρια είναι διαφορετικός και αντικατοπτρίζει εν μέρει το τεχνολογικό επίπεδο κάθε πλευράς.

Η ED, όντας η πιο "πρωτόγονη" από τις τρεις, χρησιμοποιεί για την κατασκευή των κτιρίων της τα Gruz, τα οποία είναι μεγάλα και βαριά θωρακισμένα οχήματα. Τα UCS, από τη μεριά τους, χρησιμοποιούν τα Mammoth. Αυτά τα τεράστια ρομποτικά μηχανήματα είναι πολύ αργά και επομένως ευάλωτα σε εχθρικές επιθέσεις. Η LC είναι πρωτοπόρος στον τομέα της κατασκευής κτιρίων, αφού όλα τα κτίριά της κατασκευάζονται στο διάστημα και στέλνονται "κατά παραγγελία" στην αποστολή.

Όλα τα κτίρια (Vehicle Production Centers, Refineries, Turrets, Research Centers κ.λπ.) για να λειτουργήσουν, χρειάζονται power. Χωρίς ενέργεια σταματάει η παραγωγή και τα αμυντικά κτίρια της βάσης μας δεν λειτουργούν.

ΜΟΝΑΔΕΣ - RESEARCH - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οι μονάδες, όπως και τα κτίρια, παρουσιάζουν τεράστιες διαφορές μεταξύ τους. Για παράδειγμα, οι μονάδες της LC είναι όλες αμφίβιες (εκτός από τις εναέριες), λόγω της τεχνολογίας αντιβα-


Μάχες με φόντο αρχαία μνημεία της Νότιας Αμερικής δίνουν μία διαφορετική νότα στο παιχνίδι.


Campfire! Εδώ βλέπετε μερικά φλεγόμενα tanks.

ρύτητας που κατέχει. Αυτό είναι ένα πολύ σημαντικό πλεονέκτημα, που επιτρέπει στον παίκτη να αγνοεί λίμνες και ποτάμια και να επιτίθεται στους εχθρούς του από εκεί όπου δεν το περιμένουν. Η ED, από τη μεριά της, διαθέτει παλιάς τεχνολογίας μονάδες, όπως τα ερπυστριοφόρα, που είναι όμως αρκετά ανθεκτικές. Επίσης, διαθέτει μεγάλη ποικιλία από ελικόπτερα, των οποίων η στρατηγική σημασία είναι προφανής. Τα UCS κρατάνε τις ισορροπίες, διαθέτοντας δυνάμεις για όλα τα τερέν. Κλασικά παραδείγματα των δυνάμεων των UCS είναι τα Hydras, τα οποία είναι πανίσχυρα πολεμικά πλοία, τα Dragons, που είναι βαριά βομβαρδιστικά, και τα Jaguar, που είναι από τις πιο ισχυρές ground based μονάδες.

Κάθε πλευρά, όπως είναι φυσικό, έχει τη δική της τεχνολογία και το δικό της "special weapon".

Η έρευνα γίνεται στα Tech Centers, απαιτεί χρόνο και χρήματα και μπορεί να διεξαχθεί σε τέσσερις τομείς. Στα Tech Centers μπορούμε επίσης να σχεδιάσουμε οχήματα, τα οποία μπορούμε να εξοπλίσουμε όπως εμείς θέλουμε. Οι τέσσερις τομείς στους οποίους χωρίζεται η έρευνα είναι οι: Chassis, Weapons, Ammo και Special technologies. Από τα Chassis μπορούμε να ανακαλύψουμε νέους τύπους οχημάτων, καθώς και να αναβαθμίσουμε τους ήδη υπάρχοντες. Ας σημειωθεί ότι τα αναβαθμισμένα οχήματα είναι πιο γρήγορα, ανθεκτικά και μπορεί να διαθέτουν πολλαπλές υποδοχές για οπλικά συστήματα. Το ίδιο συμβαίνει και με τα όπλα και τα πυρομαχικά. Για παράδειγμα, ένα αναβαθμισμένο Rocket Launcher έχει τη δυνατότητα να εκτοξεύει δύο ρουκέτες αντί για μία. Τα πυρομαχικά τα οποία χρησιμοποιούν οι μονάδες μας εξαρτώνται από το τι όπλα διαθέτουν. Όταν μία μονάδα ξεμείνει από πυρομαχικά, το όχημα που αναλαμβάνει τον ανεφοδιασμό της θα επιλέξει αυτόματα τον καλύτερο τύπο πυρομαχικών (π.χ. ρουκέτες) και θα την εφοδιάσει με αυτά. Η επιλογή Special Technologies μας επιτρέπει να διεξάγουμε έρευνα γύρω από νέους τύπους κτιρίων, όπως είναι τα ειδικά κτίρια κάθε παράταξης.

Κάθε πλευρά, όπως προαναφέρθηκε, έχει ένα δικό της ειδικό όπλο. Η ED είναι η μόνη που διαθέτει πυρηνικά όπλα. Για να μπορέσουμε να χρησιμοποιήσουμε τα καταστροφικά αυτά όπλα, πρέπει πρώτα να κάνουμε research στο Tech Center το Missile Control Center. Μόλις το χτίσουμε, έχουμε τη δυνατότητα να κατασκευάσουμε και τα Missile Silos, στα οποία αποθηκεύονται οι πύραυλοι. Οι πύραυλοι αυτοί, που είναι εξοπλισμένοι με πυρηνικές κεφαλές, καθοδηγούνται από δορυφόρους και έτσι είναι αδύνατον να αστοχήσουν. Για να αντιμετωπίσουν την πυρηνική απειλή, οι άλλες δύο παρατάξεις ανέπτυξαν την τεχνολογία Strategic Defense Initiative ή SDI, η οποία τους δίνει τη δυνατότητα να καταστρέφουν τους πυραύλους σε ασφαλές ύψος, χωρίς να προκαλέσουν ζημιά στη βάση τους. Δυστυχώς, το SDI δεν έχει μεγάλη ακτίνα δράσης και έτσι πρέπει να προσέχουμε πού θα τοποθετήσουμε τους τρεις αισθητήρες που απαιτούνται για τη λειτουργία του συστήματος. Τα UCS ανέπτυξαν την Plasma Technology. Η τεχνολογία αυτή είναι πολύ προηγμένη και άκρως καταστροφική. Το όλο σύστημα βασίζεται σε δορυφόρους και στο Plasma Control Center, το οποίο επιβλέπει τη λειτουργία του. Οι δορυφόροι σχηματίζουν ένα σύστημα από καθρέφτες, που επιτρέπει στις ακτίνες πλάσματος να είναι απολύτως ακριβείς. Το Plasma Cannon μπορεί να χτυπήσει εχθρούς σε όλο το χάρτη, ακόμη και σε περιοχές που δεν έχουμε εξερευνήσει ακόμη. Η LC έχει καταφέρει να μετατρέψει τον καιρό σε ένα πανίσχυρο όπλο. Χτίζοντας το Weather Control Center(WCC), έχουμε τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουμε τις κλιματολογικές συνθήκες και να τις στρέψουμε κατά των εχθρών μας. Το κτίριο αυτό χρειάζεται αρκετή ενέργεια, και μόλις χτιστεί, αρχίζει να φορτίζει, μέχρι να γεμίσει - οπότε και είναι έτοιμο για δράση. Με το WCC έχουμε αρκετές επιλογές. Μπορούμε να καθαρίσουμε τον ουρανό από τα σύννεφα, έτσι ώστε τα εργοστάσιά μας που λειτουργούν με ηλιακή ενέργεια να παράγουν περισσότερη ενέργεια. Μία άλλη λειτουργία του είναι να προκαλέσουμε δυνατούς ανέμους, για να αποτρέψουμε τις εναέριες επιθέσεις, και δυνατές καταιγίδες και χιονοπτώσεις για να εμποδίσουμε τις εχθρικές μονάδες. Τέλος, οι πιο καταστροφικές λειτουργίες του WCC είναι οι Lightning Storm και Meteor Shower. Και οι δύο δουλεύουν μόνο σε ορισμένα τερέν και μπορούν να καταστρέψουν ολόκληρες βάσεις. Οι βροχοπτώσεις, όπως είναι επόμενο, δεν θα λειτουργούν αν προχωρήσει αρκετά το παιχνίδι. Ας μην ξεχνάμε ότι όσο περνάει ο καιρός, η απόσταση της Γης από τον Ήλιο μειώνεται, με φυσικό επακόλουθο την αύξηση της θερμοκρασίας.



Το βασικό μενού του E2150.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του τίτλου είναι πάρα πολύ καλά, τόσο κατά τη διάρκεια των αποστολών όσο και στην εισαγωγή, καθώς και στα διάφορα cut-scenes. Εντυπωσιακά είναι τα γραφικά των εκρήξεων, οι οποίες είναι πολύ ρεαλιστικές. Η εναλλαγή ημέρας - νύχτας είναι λίγο περίεργη και αρχικά ξενίζει λίγο το χρήστη. Κατά τη διάρκεια της νύχτας τα οχήματα και τα κτίριά μας ανάβουν τα φώτα τους, αλλά ακόμη κι έτσι είναι λίγο δυσδιάκριτα. Τα βίντεο είναι αρκετά καλά, αν και προσωπικά μπόρεσα να τα δω μόνο όταν έκανα full install στο παιχνίδι. Οι ομιλίες των μονάδων δεν παρουσιάζουν μεγάλη ποικιλία, ενώ η background μουσική που συνοδεύει τις αποστολές, αν και καλή, σε ορισμένα σημεία δεν ταιριάζει με το ύφος του παιχνιδιού. Ο ήχος στα cut-scenes παρ' όλα αυτά είναι πολύ καλός και προσεγμένος.

ΓΕΝΙΚΑ

Το Earth 2150 είναι πολύ πρωτότυπο και δύσκολο παιχνίδι. Στην αρχή ο χειρισμός του φαίνεται λίγο δύσκολος, αλλά μόλις τον συνηθίσεις, το παιχνίδι σε ανταμείβει και με το παραπάνω. Το μόνο που χρειάζεται είναι όρεξη και υπομονή. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	78
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	77
ΑΝΤΟΧΗ	85

84



Αν σας αρέσουν τα δύσκολα, αποκτήστε το χωρίς δεύτερη σκέψη.

TRAFFIC GIANT

Ισως ο μεγαλύτερος βραχνάς που αντιμετωπίζει κάθε δήμαρχος μεγάλης πόλης είναι το κυκλοφοριακό. Οταν, μάλιστα, το πολεοδομικό σχέδιο δεν επιτρέπει πολλές επεμβάσεις στους δρόμους, όπως η διαπλάτυνση και η δημιουργία ανισόπεδων κόμβων, το πρόβλημα φαντάζει άλυτο. Ο καλύτερος τρόπος για να ανακουφιστεί η πόλη από τα αυτοκίνητα και το καυσαέριο είναι ο σωστός και πυκνός σχεδιασμός των αστικών συγκοινωνιών. Πόσο εύκολο, όμως, είναι να σχεδιαστεί ένα λειτουργικό δίκτυο αστικών συγκοινωνιών;

του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
JOWOOD (http://www.trafficgiant.com)
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II στα 266MHz, 32MB RAM, 2MB κάρτα γραφικών (ελάχιστη ανάλυση 800x600 σε HiColor mode), 4x CD-ROM, DirectX 7.0, Windows 95/98



Η κεντρική ιδέα του παιχνιδιού δεν είναι ακριβώς η επίλυση του κυκλοφοριακού προβλήματος για ανθρωπιστικούς λόγους, αλλά η δημιουργία του καταλληλότερου δικτύου αστικών συγκοινωνιών από τη σκοπιά του ιδιοκτήτη μίας επιχείρησης μέσων μαζικής μεταφοράς. Για την ακρίβεια, στο Traffic Giant αναλαμβάνετε το ρόλο του ιδιοκτήτη μίας τέτοιας επιχείρησης και προσπαθείτε να σχεδιάσετε και να υλοποιήσετε το καταλληλότερο δίκτυο αστικών συγκοινωνιών, στις οποίες περιλαμβάνονται λεωφορεία, τραμ και τρένα, με σκοπό κατά πρώτον τον πλουτισμό της εταιρίας σας και κατά δεύτερον την εξυπηρέτηση του κοινού. Αυτά τα δύο στοιχεία είναι αλληλένδετα, καθώς όσο περισσότερο εξυπηρετικά είναι τα δρομολόγιά σας τόσο περισσότερος κόσμος θα σας εμπιστεύεται και θα σας προτιμά για τις μετακινήσεις του, άρα τόσο περισσότερα εισιτήρια θα κόβετε αυξάνοντας τα έσοδά σας. Ας πάρουμε τα πράγματα με τη σειρά...

Το παιχνίδι ξεκινά με ένα εισαγωγικό βίντεο που μας προϊδεάζει σχετικά με το τι πρόκειται να ακολουθήσει. Μια καθημερινή ξημερώνει για την πόλη, και οι άνθρωποι ξεκινούν από τα σπίτια τους για τις δουλειές τους επιλέγοντας ο καθένας το μέσο που τον εξυπηρετεί - το ιδιωτικό του αυτοκίνητο, το λεωφορείο, το τρένο... Το ξημέρωμα βρίσκει το κέντρο της πόλης "πηγμένο", με το ενδεικτικό μποτιλιάρισμα που εμφανίζεται σε μία τυχαία διασταύρωση να απεικονίζει ακριβώς την πραγματικότητα μίας μεγαλούπολης.

Στο σημείο αυτό εμφανίζεστε εσείς και η εταιρία σας, για να ανακουφίσετε την πόλη από το κυκλοφοριακό χάος που προκαλούν τα ΙΧ. Σχεδιάστε τα δρομολόγια, αγοράστε τα μέσα και εξυπηρετήστε τους κατοίκους της πόλης σε όλες τις μετακινήσεις, είτε πηγαίνουν στη δουλειά τους, είτε στο σχολείο τους, είτε για να διασκεδάσουν.





Company balance

	Previous year	Current year	Total
Expenditure			
New vehicles	0.-	285,000.-	285,000.-
New stops	0.-	39,000.-	39,000.-
Constr. of tracks	0.-	39,700.-	39,700.-
Servicing costs	0.-	5,019.-	5,019.-
Demolition costs	0.-	1,150.-	1,150.-
Salaries	0.-	3,400.-	3,400.-
Further training	0.-	850.-	850.-
Advertising costs	0.-	15,000.-	15,000.-
Other	0.-	0.-	0.-
Earnings			
Transport service	0.-	20,015.-	20,015.-
Advertising	0.-	0.-	0.-
Sale of vehicles	0.-	36,000.-	36,000.-
Profit	0.-	-331,704.-	-331,704.-

OK

Οι οθόνες που δείχνουν την πρόοδο της εταιρίας σας σε απόλυτους αριθμούς, αλλά και σε σύγκριση με προηγούμενες χρονιές.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΔΡΟΜΟΛΟΓΙΑ



Επιλέξτε -ανάλογα με τις απαιτήσεις των γύρω κτιρίων- τους πιο κατάλληλους σταθμούς, ώστε να ικανοποιούν τον όγκο των επιβατών που θα περιμένουν στη στάση.



Σχεδιάστε τη διαδρομή του δρομολογίου συνδέοντας τους σταθμούς μεταξύ τους.



Αγοράστε τα λεωφορεία που θα χρησιμοποιηθούν στο δρομολόγιο, πάλι με στόχο την ικανοποίηση του όγκου των επιβατών.



Τοποθετήστε τα λεωφορεία στην αντίστοιχη διαδρομή. Το εικονίδιο με το προσωπάκι απεικονίζει την ικανοποίηση των επιβατών. Το εικονίδιο στο λεωφορείο που μοιάζει με πίτα απεικονίζει την πληρότητά του σε επιβάτες.

ΟΙ ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Από το κεντρικό μενού επιλέγετε ένα από τα τρία modes που έχετε στη διάθεσή σας:

Campaign

Περιλαμβάνει ξεχωριστές αποστολές κλιμακούμενης δυσκολίας. Πρώτα αναλαμβάνετε μικρές πόλεις, χωρίς ιδιαίτερο κυκλοφοριακό πρόβλημα, και -το κυριότερο- χωρίς ανταγωνιστές να μπλέκονται στα πόδια σας. Αν καταφέρετε να επιτύχετε τους οικονομικούς στόχους σας μέσα σε προκαθορισμένο χρόνο, προχωρείτε σε πιο μεγάλες και σύνθετες πόλεις, ενώ κάποια στιγμή κάνουν την εμφάνισή τους οι ανταγωνιστές σας, με σκοπό να πάρουν "πελάτες" από εσάς και να δυσκολέψουν ακόμη περισσότερο την κατάσταση. Η δυσκολία αυξάνεται με σταθερό ρυθμό, ενώ στα πρώτα εύκολα σενάρια έχετε παραπάνω από αρκετό χρόνο για να μπείτε στο πνεύμα του παιχνιδιού, ώστε να αντεπεξέλθετε καλύτερα στις δυσκολίες που σας περιμένουν αργότερα.

Endless...

Εδώ τα πράγματα είναι πολύ πιο ελεύθερα, καθώς δεν υπάρχουν ξεχωριστά σενάρια και κανονίζετε εσείς το βαθμό δυσκολίας του παιχνιδιού. Επιλέγετε κάποια από τις έτοιμες πόλεις του Traffic Giant, καθορίζετε τον αριθμό των αντιπάλων σας και το βαθμό εξομοίωσης του παιχνιδιού και πλέον είστε ελεύθερος να κινηθείτε όπως θέλετε, χωρίς χρονικό περιορισμό, επιχειρώντας την τελική επικράτηση της εταιρίας σας στην πόλη που επιλέξατε.

Multiplayer

Περιλαμβάνεται και στοιχειώδης δικτυακή δυνατότητα, στην οποία το ρόλο των τεσσάρων αντιπάλων αναλαμβάνουν ισάριθμοι δικτυακοί παίκτες.

GAMEPLAY

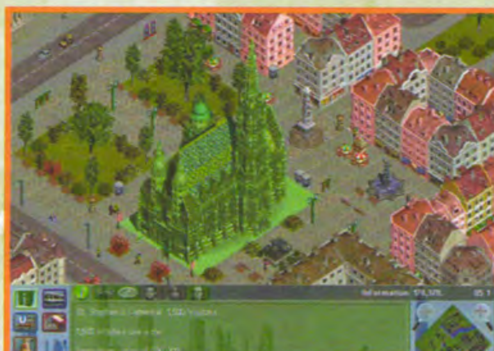
Το Traffic Giant θυμίζει έντονα το SimCity. Για την ακρίβεια, θα μπορούσε κανείς να πει ότι αποτελεί μέρος του SimCity - συγκεκριμένα, ως προς το κομμάτι που αφορά στις συγκοινωνίες. Η διαφορά σε σχέση με το SimCity έγκειται στο μοντέλο εξομοίωσης, το οποίο εδώ είναι εξαιρετικά πιο λεπτομερές. Κάθε κτίριο είναι ξεχωριστό και σε



Το παιχνίδι υπολογίζει τις προτιμήσεις στη μετακίνηση κάθε κατοίκου, κάθε κτιρίου, ξεχωριστά. Μέχρι τώρα έχω πείσει μόνο έναν μαθητή αυτής της πολυκατοικίας να χρησιμοποιεί το λεωφορείο μου (του έταξα γλειφιτζούρι).

αυτό αντιστοιχούν συγκεκριμένοι κάτοικοι, με τις ιδιαίτερες απαιτήσεις του ο καθένας. Ετσι, για παράδειγμα, σε μία πολυκατοικία αντιστοιχεί ένας αριθμός εργατών (του καθενός η εργασία αντιστοιχεί σε άλλο κτίριο της πόλης), ένας αριθμός μαθητών που φοιτούν στα σχολεία της πόλης και ένας αριθμός νοικοκυρών που ψωνίζουν από τα μαγαζιά της πόλης. Η λεπτομερέστατη αυτή καταγραφή των μεταφορικών απαιτήσεων των κατοίκων ορίζει τις παραμέτρους του προβλήματος που έχετε να αντιμετωπίσετε. Σκοπός σας είναι ο σχεδιασμός εκείνου του δικτύου συγκοινωνιών που θα εξυπηρετεί το μεγαλύτερο δυνατό αριθμό πολιτών, ώστε οι τελευταίοι να προτιμήσουν να κινηθούν με τα μέσα μαζικής μεταφοράς παρά με το ΙΧ τους. Αυτό το πρωτοφανές σε λεπτομέρεια υπολογιστικό μοντέλο δυστυχώς θέτει έναν σημαντικό περιορισμό στο πρόγραμμα: οι πόλεις είναι εντελώς στατικές. Με άλλες λέξεις, ο πληθυσμός παραμένει σταθερός, καθώς όσο περνά ο καιρός δεν γεννιούνται παιδιά, οι κάτοικοι δεν μεγαλώνουν σε ηλικία και δεν πεθαίνουν, ούτε καν μετοικούν σε άλλη τοποθεσία της ίδιας πόλης.

Ας δούμε, όμως, ποια θέση παίρνετε εσείς μέσα σε όλα τούτα. Ως ιδιοκτήτης εταιρίας αστικών συγκοινωνιών ξεκινάτε το σχεδιασμό σε λευκό χαρτί με μόνο "εργαλείο" ένα ικανοποιητικό για ξεκίνημα ποσό χρημάτων. Η πρώτη δουλειά σας είναι να αποκτήσετε μία γενική εικόνα της πόλης. Ερευνήστε -ενδεικτικά- μερικά κτίρια σε όλο το μήκος και το πλάτος της πόλης, βρείτε χονδρικά πού βρίσκονται οι οικιστικές, οι εμπορικές και οι εργατικές περιοχές, ποια είναι τα σπουδαιότερα κτίρια που συγκεντρώνουν κόσμο (εμπορικά κέντρα, σχολεία, γήπεδα, ναοί κ.ά.) και, τέλος, τις ιδιαιτερότητες του οδικού δικτύου (π.χ. σε ποιους δρόμους διοχετεύεται η περισσότερη κίνηση). Εχοντας αυτά υπόψη σχεδιάστε το πρώτο δρομολόγιό σας. Τοποθετήστε στις καταλληλότερες θέσεις τις στάσεις (κατά την τοποθέτηση, με πράσινο απεικονίζονται τα κτίρια που εξυπηρετούνται άμεσα και με κόκκινο εκείνα με δευτερεύουσα εξυπηρέτηση). Αγοράστε τα πρώτα λεωφορεία σας και τοποθετήστε τα στη διαδρομή. Voila! Θέσατε σε λειτουργία την πρώτη διαδρομή. Βλέποντας πώς διαμορφώνεται πλέον η κατάσταση, ποιες αλλαγές συνέβησαν, πόσοι εξυπηρετήθηκαν και πού λείπει η συγκοινωνία, σχεδιάστε το δεύτερο δρομολόγιο κ.ο.κ. Μία δυνατότητα που παρέχεται κατά την κατασκευή των διαδρομών είναι το γκρέμισμα των κτιρίων που εμποδίζουν το σχεδιασμό σας. Ομως, κάτι τέτοιο πρέπει να γίνεται με πολλή σύνεση και μόνο όταν είναι ανάγκη, καθώς, εκτός του ότι η δαπάνη (αποζημίωση απαλλοτρίωσης) είναι συνήθως "ογκώδης", οι κάτοικοι



Ο καθεδρικός ναός συγκεντρώνει 1.500 πιστούς. Να μία πολύ καλή θέση για να τοποθετηθεί στάση λεωφορείου. Οσο για τα έξοδα της απαλλοτρίωσης, αυτά ανέρχονται σε 15.000.000! (Προσμετράται και... η ιεροσυλία που διαπράττετε.)

που αντιστοιχούν στο γκρεμισμένο κτίριο εγκαταλείπουν την πόλη άπαξ διά παντός, το οποίο σημαίνει λιγότερους πιθανούς πελάτες για εσάς.

Δεν φτάνει, ωστόσο, απλώς να εξυπηρετείτε τον κόσμο στις μετακινήσεις του για να κερδίσετε την προτίμησή του. Υπάρχουν δύο επιπλέον παράγοντες που καθορίζουν την επιτυχία σας. Ο ένας είναι η δημοτικότητά σας. Επενδύστε σε διαφήμιση, προσφέρετε δωρεάν διαδρομές σε μαθητές και συγκρατημένες τιμές στα εισιτήρια, ώστε και να σας γνωρίσουν και να σας προτιμήσουν σε σχέση με το ΙΧ τους και τους αντιπάλους σας. Ο άλλος παράγοντας είναι η αρτιότητα των προσφερόμενων από μέρους σας υπηρεσιών. Τι να το κάνει κανείς όταν ναι μεν του παρέχεται λεωφορείο για να πάει στη δουλειά του, αλλά μέχρι να φτάσει εκεί έχει κάνει το γύρο της πόλης στριμωγμένος σαν σαρδέλα μέσα στο μοναδικό σαραβαλιασμένο όχημα που εκτελεί το συγκεκριμένο δρομολόγιο. Φροντίστε το μέγεθος των διαδρομών σας, την εύρυθμη λειτουργία και τον αριθμό των μέσων μεταφοράς που αντιστοιχούν σε κάθε διαδρομή για να κρατήσετε την προτίμηση του κοινού σε υψηλά επίπεδα.

Μπορεί όλα τούτα να ακούγονται ενδιαφέροντα και πράγματι είναι. Για πολύ λίγες ώρες μόνο, όμως. Παρ' όλο που το πρόβλημα του σχεδιασμού ενός λειτουργικού δικτύου συγκοινωνιών είναι σύνθετο, ο παίκτης γρήγορα βρίσκει τη χρυσή τομή και τα κόλπα του Traffic Giant, με αποτέλεσμα μετά από ελάχιστο χρόνο να καταφέρνει όχι μόνο να διαθέτει επαρκές δίκτυο, αλλά και εξαιρετικά κερδοφόρο, καθώς δεν βοηθά ιδιαίτερα η ύπαρξη αντιπάλων ελεγχόμενων από τον υπολογιστή, οι οποίοι αντιδρούν μάλλον αφελώς και δεν αποτελούν ουσιαστική απειλή για τον παίκτη. Τα πράγματα σώζονται κάπως με την ύπαρξη των εναλλακτικών μέσων μεταφοράς που είναι το τραμ, το τρένο, ο εναέριος και ο μαγνητικός σιδηρόδρομος και τα οποία προσφέρουν νέα δεδομένα στο σχεδιασμό και τον τρόπο σκέψης του παίκτη, αλλά δυστυχώς και αυτά εξαντλούνται γρήγορα.

INTERFACE - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

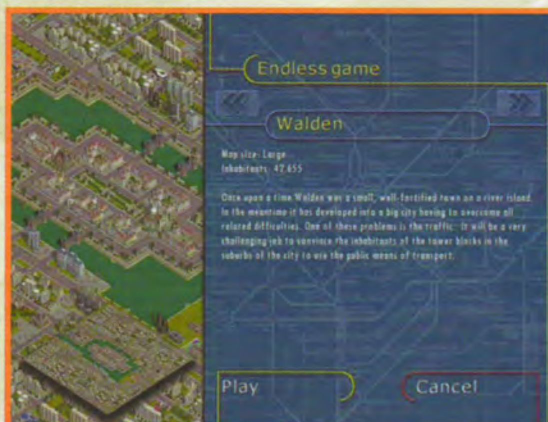
Τα πάντα στο Traffic Giant διαδραματίζονται σε μία και μόνο οθόνη. Η πόλη, που απεικονίζεται υπό γωνία 45 μοιρών, καταλαμβάνει τα 3/5 της οθόνης. Στο κάτω μέρος τα υπόλοιπα 2/5 καταλαμβάνουν τα διάφορα μενού. Κάτω αριστερά και υπό τη μορφή εικονιδίων βρίσκονται οι βασικές επιλογές που αφορούν στην κατασκευή και τη συντήρηση του δικτύου, την αγορά λεωφορείων και τρένων, την αγορά και την τοποθέτηση των σταθμών, τα οικονομικά μεγέθη της εταιρίας και τις γενικές πληροφορίες. Στο κάτω δεξιά άκρο βρίσκεται ο minimap με τα πλήκτρα zoom-in και zoom-out. Τέλος, στο μέσον εμφανίζονται οι πληροφορίες και οι υποεπιλογές. Από εδώ καθορίζετε την αγορά, την τοποθέ-

τηση και τη συντήρηση των λεωφορείων, των τρένων και των σταθμών, το κόστος των υπηρεσιών σας, τη διαφημιστική καμπάνια σας και, γενικά, τις περισσότερες από τις λειτουργίες του παιχνιδιού. Επίσης, εμφανίζονται πληροφορίες για την κατάσταση της εταιρίας σας και την εγγύτητά σας στο στόχο του σεναρίου, τις αποδοχές, τα λειτουργικά έξοδα και την κατάσταση των συγκοινωνιών, τα στοιχεία της πόλης και των κτιρίων της, την πορεία των ανταγωνιστών σας κ.λπ.

Το Interface είναι απλό και τα πάντα ελέγχονται μέσω του ποντικιού. Αν και οι επιλογές είναι αρκετές, η λειτουργία καταντά απλοϊκή, καθώς η παραμετροποίηση είναι στοιχειώδης. Μπορεί αυτό να διευκολύνει τους καινούριους ή τους αμύητους στα παιχνίδια αυτού του τύπου, όμως οι πιο έμπειροι ύστερα από λίγο ανακαλύπτουν ότι το Traffic Giant εξαντλείται γρήγορα, καθώς λείπουν ο πλήρης έλεγχος και το βάθος που προσφέρουν οι πολυπληθείς επιλογές του Transport Tycoon, για παράδειγμα. Επίσης, γίνεται αισθητή η έλλειψη του παραθυρικού περιβάλλοντος τόσο από πλευράς ελέγχου, καθώς δεν μπορείτε να βλέπετε πολλά στοιχεία ταυτόχρονα στην οθόνη (αν και αυτό κάποιοι το θεωρούν πλεονέκτημα), όσο και από πλευράς εντυπωσιασμού, καθώς οι υποεπιλογές εμφανίζονται με κάπως "επίπεδο" τρόπο.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Η JoWood είναι εταιρία που φημίζεται για την προσοχή που δείχνει στον τομέα των γραφικών με τα οποία εμπλουτίζει τα προϊόντα της, και το Traffic Giant είναι ένα καλό παράδειγμα αυτής της τακτικής. Οι πόλεις είναι καλοσχεδιασμένες και έχουν ζωντανά χρώματα, ενώ τα κτίρια απεικονίζονται με λεπτομέρεια χαρακτηριστική. Οι σκιάσεις και οι φωτισμοί είναι προσεγμένοι, χωρίς να δημιουργούν μεγάλες αντιθέσεις που θα κούραζαν έπειτα από πολύωρη χρήση. Βέβαια, μην περιμένετε τρισδιάστατους εντυπωσιασμούς και φωτορεαλιστικά γραφικά. Απλώς είναι καλοσχεδιασμένα -στο χέρι- με κάτι παραπάνω από ικανοποιητική λεπτομέρεια. Το πλήθος των κτιρίων και η λεπτομέρεια του σχεδιασμού τους εντυπωσιάζουν, σε σημείο που πιστεύει κανείς -αν δεν προσέξει κάπως καλύτερα- ότι δεν υπάρχουν δύο όμοια μεταξύ τους. Δεν συμβαίνει το ίδιο, όμως, με τους ανθρώπους και τα οχήματα, που είναι μέτρια σχεδιασμένα, με κακή επιλογή χρωμάτων, και φαντάζουν παράταιρα στο σκηνικό της πόλης. Υποστηρίζονται τρεις αναλύσεις: 800x600, 1.024x768, 1.280x1.024 pixels. Αλλάζοντάς τες το μόνο που κερδίζετε είναι να βλέπετε μεγαλύτερο μέρος της πόλης στις υψηλότερες αναλύσεις, καθώς τα γραφικά παραμένουν αναλλοίωτα, χάνοντας όμως κάτι από την ταχύτητα, ιδίως στα πιο αδύναμα συστήματα. Οι πόλεις σφύζουν από ζωή, άνθρωποι πηγαινοέρχονται, τα αυτοκίνητα γεμίζουν τους δρόμους. Τα πάντα θυμίζουν SimCity σε εντυπωσιακό βαθμό, χωρίς αυτό να αποτελεί μειονέκτημα. Δυστυχώς, το Traffic Giant μάς τα χαλάει κάπως με τα ενδιάμεσα βίντεο, τα οποία είναι χαμηλής ανάλυσης, σχετικά σύντομα σε διάρκεια, αλλά ομολογουμένως σωστά σχεδιασμένα από τεχνικής άποψης. Εδώ πρέπει να σημειώσω ότι αντιμετώπισα ορισμένα προβλήματα με τα γραφικά -σπασίματα στην εικόνα και τρεμόπαιγμα των sprites- που πιθανώς να οφείλονται στην κάρτα μου (Savage4 32MB) και δυστυχώς δεν επιλύθηκαν ακόμη και με τους νεότερους drivers της.



Επιλέγοντας την πόλη στην οποία θέλετε να παίξετε. Καθεμία διαθέτει τις ιδιαιτερότητές της και τα δικά της χαρακτηριστικά, πάνω στα οποία πρέπει να βασιστείτε για να σχεδιάσετε το πλέον λειτουργικό δίκτυο συγκοινωνιών.

Τον ήχο μπορούμε να τον χαρακτηρίσουμε απλώς πλήρη. Τα κορναρίσματα, η φασαρία των δρόμων του κέντρου, αλλά και τα κελαηδίσματα των πουλιών στα πιο αραιοκατοικημένα προάστια είναι όλα παρόντα, αποδίδοντας με ικανοποιητικό τρόπο τους θορύβους της πόλης. Η μουσική θυμίζει έντονα "elevator music", δηλαδή εκείνα τα μονότονα και γλυκανάλατα κομμάτια που ακούει κανείς στα ασανσέρ μεγάλων πολυκαταστημάτων. Χωρίς να είναι κακή, απλώς βρίσκεται σε ένα μέσο επίπεδο, όπως μας έχουν συνηθίσει άλλωστε τα περισσότερα παιχνίδια διαχείρισης.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Δυστυχώς, η JoWood επανέλαβε το λάθος που έκανε στο Alien Nations: μας παρέδωσε ένα ιδιαίτερα ποιοτικό παιχνίδι, που όμως θυμίζει παραπάνω από όσο θα έπρεπε άλλους τίτλους. Στην προκειμένη περίπτωση, προσπάθησε να αποδώσει ένα μείγμα SimCity και Transport Tycoon, επιτυγχάνοντας μόνο εν μέρει το στόχο της. Διαθέτει μεν μία κάπως πρωτότυπη ιδέα, που δεν έχει "πολυδουλευτεί" στο παρελθόν από άλλες εταιρίες, ακολουθεί όμως τόσο πολύ την πεπατημένη, με αποτέλεσμα η προσπάθειά της να χάνεται κάτω από το βάρος της ατολμίας της. Ενώ προσπαθεί να χρησιμοποιήσει τις επιτυχημένες συνταγές των SimCity και Transport Tycoon, τελικά υστερεί σε σχέση και με τους δύο τίτλους, καθώς δεν προσφέρει ούτε τη μεταβλητότητα του πρώτου ούτε το πλήθος των παραμέτρων και των επιλογών του δεύτερου.

Αυτό το αυστριακό προϊόν θυμίζει αρκετά τη γερμανική φιλοσοφία στην κατασκευή αυτοκινήτων: Είναι ποιοτικό και καλοφτιαγμένο, όμως τόσο μονολιθικό και ανέμπνευστο, που ικανοποιεί μεν αυτόν που το αγόρασε, αλλά δεν συγκινεί πραγματικά κανέναν (μη μου επιτεθείτε οι γερμανόφιλοι, διότι γνωρίζετε κατά βάθος ότι έχω δίκιο). Παρ' όλα αυτά -για να γκρινιάξουμε και λίγο-, βλέπουμε μία μικρή αυστριακή εταιρία να κάνει βήματα στη διεθνή αγορά, δειλά μεν, αλλά σταθερά και αισιόδοξα. Άραγε τι καλύτερο διαθέτει η Αυστρία από άποψη τεχνολογίας και πληροφορικής που δεν το διαθέτει η χώρα μας; Αν υποπτευθώ ότι μπορεί η Αυστρία και δεν μπορεί η Ελλάδα, θα πεθάνωωω... όπως λέει και ο Λάκης Λαζόπουλος ως χήρα Μήτσου.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	70
ΑΝΤΟΧΗ	68
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ	70

72



Ποιοτική εξομοίωση, αλλά τίποτε το ξεχωριστό ως παιχνίδι. Σίγουρα δεν είναι ικανό να σας κρατήσει συντροφιά για πολύ. Συνιστάται μόνο στους φανατικούς simers και τους μαθητευόμενους συγκοινωνιολόγους.

AGE of EMPIRES II The CONQUERORS EXPANSION

ΕΤΑΙΡΙΑ
MICROSOFT
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 166 MHz, 32MB RAM, 4x CD-ROM



Πριν από περίπου έναν χρόνο η Microsoft κυκλοφόρησε το Age of Empires 2, το οποίο αποτέλεσε επανάσταση στο χώρο των RTS παιχνιδιών. Με εκπληκτικά γραφικά, gameplay, εντυπωσιακές campaigns, είναι ένα από τα λίγα παιχνίδια που δικαιούνται την υψηλή βαθμολογία που έχουν λάβει. Περίπου έναν χρόνο μετά, η Microsoft κυκλοφορεί το expansion pack του παιχνιδιού, με την ονομασία Age of Empires 2: The Conquerors. Από ό,τι φαίνεται, οι προσθήκες του παιχνιδιού είναι αρκετές ώστε να αναζωπυρώσουν το ενδιαφέρον των φίλων του είδους και, φυσικά, να προσελκύσουν νέους φίλους.

του Ηλία "Eddie" Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Πρέπει να ξεκαθαρίσω από την αρχή ότι οι σχέσεις μου με τα strategy παιχνίδια δεν ήταν οι καλύτερες δυνατές. Οχι διότι είχα κάτι εναντίον τους, απλώς δεν είχε τύχει να ασχοληθώ μαζί τους. Η σειρά των Age of Empires ήταν αυτή που με ώθησε να ασχοληθώ με το συγκεκριμένο χώρο. Μάλιστα το τελευταίο απόκτημα είναι από τα πολύ λίγα παιχνίδια που δεν έχω κάνει ακόμη uninstall από το σκληρό μου.

Πιθανόν θα προσέξατε πως η παρουσίαση του παιχνιδιού συμπίπτει με την επίσημη ημερομηνία κυκλοφορίας του στη χώρα μας. Αυτό οφείλεται, φυσικά, στη Microsoft Hellas, η οποία συνεχίζει να μας στέλνει τους τίτλους της έγκαιρα και μάλιστα πολλές φο-



Φροντίστε να χτίζετε κοντά στις φυσικές πηγές τα ανάλογα κτίρια για ταχύτερη μεταφορά.

ρές πριν από την επίσημη κυκλοφορία τους. Δεν έχω κανένα όφελος να κάνω διαφήμιση (για να πάω να ελέγξω καλού-κακού τον τραπεζικό λογαριασμό μου, χεχεχε!), απλώς πιστεύω πως τέτοιες κινήσεις είναι άξιες αναφοράς και αποτελούν παράδειγμα προς μίμηση.

ΝΕΟΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΙ, ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ

Οι νέοι πολιτισμοί που υπάρχουν στο παιχνίδι είναι πέντε, αυτοί των Αζτέκων, των Ούννων, των Κορεατών, των Μάγιας και των Ισπανών. Φυσικά, καθένας από αυτούς "κουβαλάει" την ιδιαίτερη τεχνολογία του, καθώς και τις δικές του ειδικές units. Οπως και στο αρχικό AOE 2, κάθε πολιτισμός έχει τα θετικά αλλά και τα τρωτά σημεία του τόσο στις μονάδες όσο και στην τεχνολογία. Πιο συγκεκριμένα, οι Αζτέκοι και οι Μάγιας έχουν τους ταχύτατους Eagle Warriors, μια και δεν διαθέτουν ιππική δύναμη, οι Ισπανοί διαθέτουν πολεμιστές με κανόνια χειρός, καθώς και τους missionaries (παρόμοιοι με τους γνωστούς μας Monks), οι Κορεάτες πάνοπλες πολεμικές μηχανές και τα "Turtle Ships" και οι Ούννοι τους βίαιους Turkans. Από την άλλη, οι νέες τεχνολογίες που εμφανίζονται είναι οι εξής: οι Bloodlines, που αυξάνουν τα hit points όλων των έφιππων δυνάμεων, η Caravan, που αυξάνει την ταχύτητα των Trade Carts, η Herbal Medicine, που αποφέρει την ταχύτερη ίαση των τραυματιών, η Heresy, με την οποία οι μονάδες που αιχμαλωτίζονται από τους αντίπαλους Monks πεθαίνουν και δεν τάσσονται με το μέρος των αντιπάλων σας, η Parthian Tactics, που αυξάνει τη δύναμη των έφιππων τοξοτών, η Theocracy, που ενισχύει τη δύναμη των Monks, και η Thumb King, η οποία αυξάνει τη δύναμη και το πεδίο βολής σε όλους τους τοξότες. Φυσικά, κάθε πολιτισμός ("παλιός" και "νέος") διαθέτει τη δική του ιδιαίτερη τεχνολογία, την οποία μόνο αυτός μπορεί να αναπτύξει. Για περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με τις ιδιαίτερες αυτές τεχνολογίες -και όχι μόνο- μπορείτε να ανατρέξετε στο κατατοπιστικότατο manual που συνοδεύει το παιχνίδι.



Χμ, όποιος περάσει από εδώ, μάλλον δεν την έχει καλά!



Σκηνή από το εισαγωγικό βίντεο του παιχνιδιού.

Επιπλέον, παράλληλα με την είσοδο των νέων πολιτισμών, έχουν δοθεί και κάποια bonuses σε όλους τους ήδη υπάρχοντες πολιτισμούς, τα οποία διαφοροποιούν τα δεδομένα σε σχέση με το original AOE 2. Κοινώς δίνεται ένα κίνητρο για να επιλέξει ο παίκτης έναν από τους προϋπάρχοντες πολιτισμούς αντί για κάποιον νέο. Στο manual περιγράφονται αναλυτικά όλα τα bonuses για κάθε πολιτισμό, καθώς και η ειδική τεχνολογία που μπορεί να αναπτύξει ο καθένας ξεχωριστά. Πάντως, οι νέες τεχνολογίες και μονάδες, μαζί με τις ήδη υπάρχουσες, δημιουργούν ένα εντυπωσιακό αποτέλεσμα.



Επιλέγοντας το χάρτη που θα παίξετε.



Τα transport ships θα σας βοηθήσουν να μεταβείτε σε απομονωμένα νησιά.



Μία καλή οχύρωση.

ΟΙ ΥΠΟΛΟΙΠΕΣ ΒΕΛΤΙΩΣΕΙΣ

Φυσικά, οι ανωτέρω αλλαγές δεν είναι οι μόνες, καθώς η Microsoft φρόντισε να κάνει αρκετές ακόμη βελτιώσεις. Πέραν φυσικά από τις νέες campaigns, έχουν προστεθεί πραγματικοί παγκόσμιοι χάρτες: της Βρετανίας, του Βυζαντίου, της Κεντρικής Αμερικής, της Γαλλίας, της Ιβηρικής χερσονήσου, της Ιταλίας, της Μέσης Ανατολής, της Νορβηγίας, της Ιαπωνικής θάλασσας και του Τέξας(!). Παράλληλα, βέβαια, έχουν εμπλουτιστεί και οι υπόλοιποι random χάρτες. Ετσι, μαζί με τους ήδη γνωστούς



Επίθεση σε εχθρικό λιμάνι.


Οι φάρμες αποτελούν πάντα έναν καλό τρόπο συγκέντρωσης τροφής.


Ιδού το εντυπωσιακό Wonder των Αζτέκων!

έχουμε επιπλέον και τους Arena, Ghost Lake, Mongolia, Nomad, Oasis (ουδεμία σχέση με το γνωστό συγκρότημα), Salt Marsh, Scandinavia και Yucatan. Οπως γίνεται εύκολα αντιληπτό, οι επιλογές ως προς το μέρος που θα στήσουμε την αυτοκρατορία μας είναι περισσότερες από ποτέ. Επιπλέον και τα τερέν είναι πολύ βελτιωμένα, καθώς κάνουν την εμφάνισή τους χιόνια και απέραντες έρημοι. Παίζοντας ένα παιχνίδι στο χάρτη της Ιβηρικής, από το σημείο όπου βρίσκεται ο πορθμός του Γιβραλτάρ και κάτω κυριαρχούσε η έρημος! Μάλιστα ανάλογη με το τερέν και τον τόπο που βρίσκεστε δεν θα είναι μόνο η χλωρίδα της περιοχής αλλά και η πανίδα. Ετσι, λοιπόν, μην περιμένετε σε τροπικές περιοχές να βρείτε πρόβατα και λύκους. Αντ' αυτού θα βρείτε γαλοπούλες και τζάγκουαρ. Φυσικά, τα τελευταία προσθέτουν μεγαλύτερο ρεαλισμό στο παιχνίδι.


Οποιος θέλει, ας πλησιάσει!

Ομως, ο μακρύς κατάλογος των αλλαγών και των βελτιώσεων δεν σταματά εδώ. Εχουν προστεθεί και τρία νέα είδη παιχνιδιού, τα King of Hill, Wonder Race και Defend the Wonder. Στο πρώτο θα πρέπει να θέσετε και να διατηρήσετε υπό τον έλεγχό σας για κάποιο χρονικό διάστημα ένα μνημείο το οποίο βρίσκεται κάπου στο μέσον του χάρτη. Προσοχή, όμως, γιατί θα πρέπει πρώτα να εξοντώσετε όλες τις εχθρικές δυνάμεις που βρίσκονται γύρω από αυτό. Στο Wonder Race τα πράγματα είναι σαφώς πιο απλά, καθώς όποιος καταφέρει και χτίσει πρώτος ένα Wonder, αυτόματα ανακηρύσσεται νικητής. Τέλος, στο Defend the Wonder ξεκινάτε έχοντας ήδη ένα Wonder χτισμένο και σκοπός σας είναι να το προφυλάξετε από τις επιδρομές των εχθρών σας. Ξεκινάτε από την Imperial Age, έχοντας στη διάθεσή σας όλη την υπάρχουσα τεχνολογία του πολιτισμού σας μαζί με έναν μεγάλο αριθμό φυσικών πηγών (ξύλα, πέτρες, χρυσό και φαγητό).

Αν τώρα συμμαχήσετε με κάποιον ή κάποιους από τους εχθρούς (φτιάξετε μία ομάδα) και, τελικά, κατατροπώσετε τον κοινό εχθρό σας, το παιχνίδι δεν σταματά εκεί. Από εκείνη τη στιγμή και έπειτα η συμμαχία θα σπάσει και θα πρέπει να πολεμήσετε με τους -πρώην πλέον- συμμάχους σας για την τελική κυριαρχία. Μία άλλη ενδιαφέρουσα βελτίωση είναι αυτή του AI των χωρικών. Ετσι, όταν χτίζουν κάποιο αποθηκευτικό κτίριο, αυτομάτως αρχίζουν να μαζεύουν και τις απαραίτητες πηγές γι' αυτό. Αν τώρα χτίσετε κάποιο mill, μπορείτε να ορίσετε τους χωρικούς που δουλεύουν σε φάρμες να τις ξαναφυτέψουν μόλις τα αποθέματά τους εξαντληθούν. Οσο και αν ακούγεται παράξενο, έχει βελτιωθεί και το AI των πολιορκητικών όπλων! Οι καταπέλτες, τα scorpions και γενικά όλα τα μηχανήματα που χρησιμεύουν σε μία πολιορκία δεν θα επιτίθενται αυτόματα σε φιλικές μονάδες. Επιπλέον και τα πλοία σας θα κινούνται σε σχηματισμούς, όπως και οι στρατιώτες σας, και δεν θα ακολουθούν τη γνωστή άτακτη κίνηση. Εχει αναπτυχθεί και το διπλωματικό μέρος του παιχνιδιού, με βελτιώσεις σε όλους τους τομείς που σχετίζονται με αυτό (διάλογοι μεταξύ των παικτών, ανταλλαγές προϊόντων, φόροι υποτέλειας κ.λπ.). Τέλος, έχετε τη δυνατότητα να δίνετε διαταγές και στους συμμάχους σας και εκείνοι να ενεργούν για λογαριασμό σας. Ασφαλώς θα βρείτε αυτή την επιλογή ιδιαίτερα χρήσιμη σε περίπτωση που θέλετε να πολιορκήσετε κάποιον αντίπαλό σας.


Πηγαίνοντας... πλειάδα (κατά το βαρκάδα) με ένα τμήμα του στόλου μου.

Γενικά οι βελτιώσεις που υπάρχουν στο παιχνίδι δεν είναι λίγες, ούτε ασήμαντες. Διορθώθηκαν αρκετά σημεία του παιχνιδιού, με αποτέλεσμα να αλλάζει η μέχρι τώρα εικόνα του.

ΝΕΕΣ CAMPAIGNS, ΝΕΕΣ (ΙΣΤΟΡΙΚΕΣ) ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ

Ενα ενδιαφέρον στοιχείο του παιχνιδιού είναι οι campaigns του, οι οποίες βασίζονται σε αληθινά ιστορικά γεγονότα. Συναντάμε 4 campaigns, οι οποίες αποτελούν πρόκληση για τους παίκτες, τις: Attila the Hun campaign, El Cid campaign, Montezuma campaign και The Conquerors campaign. Στην πρώτη πρέπει να βοηθήσετε τον Αττίλα να γίνει αρχηγός των Ούννων και εν συνεχεία να τους οδηγήσετε ενάντια στην ίδια την Ρωμαϊκή Αυτοκρατορία (ή τέλος πάντων ό,τι έχει απομείνει από αυτήν). Στην El Cid θα γνωρίσετε τη μεσαιωνική Ισπανία και θα βοηθήσετε τον El Cid να αντισταθεί στον ιδιότροπο βασιλιά. Στη Montezuma θα αναλάβετε την υπεράσπιση των Αζτέκων απέναντι στην εισβολή του Cortez, ενώ η τελευταία campaign αποτελεί στην ουσία έναν συνδυασμό από ιστορικές μάχες. Φυσικά, μέσα από τις campaigns αυτές, εκτός από την εμπειρία του παιχνιδιού που θα ζήσετε, μπορείτε να εμπλουτίσετε και περαιτέρω τις ιστορικές γνώσεις σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι κατά βάση ίδια με αυτά του Age of Kings, δηλαδή εκπληκτικά. Τα πάντα φαίνονται λεπτομερέστατα και η κίνηση είναι ομα-



Αυτοί εδώ τόλμησαν να μου επιτεθούν. Ας πρόσεχαν, καθώς ο στόλος μου έρχεται.

λότατη. Εχουν προστεθεί αρκετά νέα τερέν, τα οποία απεικονίζονται εντυπωσιακά, ενώ το γύρω περιβάλλον και η βλάστηση είναι σχετικά. Ετσι μην περιμένετε, για παράδειγμα, στην έρημο να συναντήσετε τα ίδια είδη δέντρων με το τερέν που έχει γρασίδι. Το μόνο αρνητικό σημείο είναι ότι κάποιες φορές, όταν υπήρχαν ταυτόχρονα πολλοί χαρακτήρες και κτίρια επί της οθόνης, παρατήρησα μικροκολλήματα στο scrolling. Οι δε στρατιωτικές μονάδες έχουν η καθεμία τη δική της "εμφάνιση" και μάλιστα μπορείτε να δείτε ευκρινώς την παραμικρή κίνησή τους.

Για τα κτίρια τα λόγια περισσεύουν. Πλάι στα εκπληκτικά κτίρια του Age of Kings, ήρθαν να προστεθούν μερικά ακόμα πιο εντυπωσιακά! Τέλος, όλες οι κινήσεις και τα γεγονότα που λαμβάνουν χώρα (χτίσιμο κτίσματος, μάχες, κίνηση πλοίων κ.λπ.) απεικονίζονται με τον πλέον πειστικό τρόπο επί της οθόνης.

Πλάι στα γραφικά και ο ήχος στέκεται με πολλές αξιώσεις. Αφθονα ηχητικά εφέ συνοδεύουν τα εκάστοτε γεγονότα, ενώ ακόμα και οι νέοι πολιτισμοί διαθέτουν το δικό τους, ιδιαίτερο στυλ ομιλίας. Κατά τη διάρκεια των μαχών, η ποιότητα του ήχου ανεβαίνει κατακόρυφα, "μεταφέροντας" στα αυτιά μας αυτά που βλέπουμε να διαδραματίζονται στην οθόνη.

Γενικά κατά τη διάρκεια μίας μάχης το οπτικοακουστικό αποτέλεσμα είναι άκρως εντυπωσιακό. Μπορείτε να δείτε καθαρά τις μονομαχίες σώμα με σώμα, τις καταστροφές που παθαίνουν τα διάφορα κτίρια, τα πλοία που καταστρέφονται και εν συνεχεία βυθίζονται και πολλά ακόμα. Οι καταπέλτες και οι λοιπές πολεμικές μηχανές εξαπολύουν τα πυρομαχικά τους, σκορπώντας την καταστροφή και πολλή... σκόνη όπου πέσουν. Οι φωτιές από τις καταστροφές ανάβουν η μία μετά την άλλη και αν δεν προλάβετε να τις σβήσετε έγκαιρα (επιδιορθώνοντας το κτίριο), θα χάσετε το κτίριό σας. Γενικά η εμπειρία της μάχης αλλά και γενικότερα η όλη ατμόσφαιρα στο παιχνίδι είναι τρομερές.



Εδώ παράγονται τα νέα... ταλέντα του στρατού (τοξότες και πεζικό).

Τέλος, για το gameplay δεν νομίζω πως χρειάζεται ιδιαίτερη αναφορά, καθώς είναι ουσιαστικά το ίδιο με το αυτό του πρωτότυπου παιχνιδιού: απλό, γρήγορο και εύχρηστο. Υπάρχουν φυσικά και μερικές μικροβελτιώσεις, οι οποίες αναφέρονται στη σχετική παράγραφο.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ενας πολύ σημαντικός παράγοντας του παιχνιδιού (στο random map mode) είναι η συλλογή πρώτων υλών, καθώς με αυτές θα χτίσετε και θα δημιουργήσετε το καθετί. Πιστεύω πως θα πρέπει πρώτα να εντοπίσετε πού υπάρχουν πηγές πέτρας (stone) και να συλλέξετε όσες περισσότερες μπορείτε. Τούτο διότι η πέτρα είναι το βασικό υλικό κατασκευής των περισσότερων κτιρίων και φυσικά των τειχών. Φυσικά, δεν πρέπει να παραλείψετε να συγκεντρώσετε και άλλα αντικείμενα (ξύλο, φαγητό και χρυσό), καθώς αργότερα και με τη χρήση της market θα μπορείτε να ανταλλάσσετε προϊόντα. Καλό θα είναι να οχυρώσετε με ισχυρά τείχη και Watch Towers τις περιοχές όπου έχετε τα σημαντικά κτίσματά σας (τι σας έλεγα πριν για την πέτρα;). Αν είναι δυνατόν, συγκεντρώστε τα τελευταία σε κάποια ενιαία περιοχή έτσι ώστε να μπορέσετε στη συνέχεια να "θωρακιστείτε" καλύτερα. Καλό θα ήταν να χτίσετε πρώτα ξύλινα τείχη και αμέσως πίσω από αυτά να ορθώσετε τα πέτρινα, καθώς κάτι τέτοιο θα καθυστερήσει ακόμη περισσότερο τους επίδοξους εισβολείς και θα σας δώσει το χρόνο και την ευκαιρία να τους αποκρούσετε. Κάτι ακόμα που δεν πρέπει να ξεχνάτε είναι η ρήση: "αν θες ειρήνη, πρέπει να είσαι έτοιμος να πολεμήσεις γι' αυτή". Τι σημαίνει αυτό πρακτικά; Μα είναι απλό: Φροντίστε να έχετε έναν ισχυρό στρατό, με μεγάλη ποικιλία πολεμιστών και πολεμικών μηχανών. Αν μάλιστα παίζετε σε χάρτη με θάλασσα, ένας ισχυρός πολεμικός στόλος θα σας βγάλει πολλές φορές από δύσκολες καταστάσεις. Στο χέρι σας είναι να ακολουθήσετε την κατάλληλη στρατηγική και να γίνετε ο κυρίαρχος του κόσμου. Καλούκακού κάνετε και κανένα save πριν από τη μετάβασή σας από μία περίοδο (age) στην επόμενη. Επιπλέον πριν από τη μετάβαση αυτή, καλό θα είναι να έχετε μεγάλα αποθέματα πρώτων υλών, καθώς εκτός του ότι αποκτάτε πρόσβαση σε νέες τεχνολογίες, έχετε τη δυνατότητα να αναβαθμίσετε και τις παλαιότερές σας.



Επίθεση σε αντίπαλο κάστρο. Από τα πιο δυνατά κτίσματα.

Τέλος, αν είστε κάπως έμπειροι στο χώρο, μην επιλέξετε τα εύκολα επίπεδα δυσκολίας, γιατί θα κερδίσετε εύκολα και σχεδόν χωρίς καθόλου κόπο. Ο γράφων από περιέργεια αποφάσισε να παίξει ένα παιχνίδι στο ευκολότερο επίπεδο δυσκολίας και το κέρδισε χωρίς να χρειαστεί να δώσει καμία μάχη! Οπότε καλό θα ήταν να το αποφύγετε, γιατί θα το βαρεθείτε γρήγορα. Αν τώρα θέλετε να μοιραστείτε τα βιώματά σας με άλλους ανθρώπους-παίκτες, το παιχνίδι προσφέρει δυνατότητα σύνδεσης μέσω LAN (Local Area Network = τοπικό δίκτυο), μέσω είτε Internet είτε modem με modem. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΑΝΤΟΧΗ	95
GAMEPLAY	95
ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	90
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	98

95



Το Age of Empires 2: The Conquerors κατακτά τις καλύτερες των εντυπώσεων με το σπαθί του! Αν και δεν πρόκειται για νέο παιχνίδι, καταφέρνει να σταθεί ως τέτοιο, αφού ξαναζωντανεύει το ενδιαφέρον και προσφέρει νέες συγκινήσεις. Φαίνεται, λοιπόν, πως η Microsoft κατάφερε να διατηρήσει την ίδια επιτυχημένη συνταγή, κάνοντας παράλληλα τις απαραίτητες προσθήκες και βελτιώσεις. Πρόκειται για μία νέα πρόκληση για τους φίλους των RTS, την οποία δεν πρέπει να χάσουν. Ο κόσμος σάς περιμένει να τον κατακτήσετε!

Super 1 KARTING Simulation

Πάντα είχα το παράπονο γιατί ένα από τα πιο ενδιαφέροντα πρωταθλήματα του μηχανοκίνητου αθλητισμού, το Karting, είναι τόσο περιορισμένο στο χώρο των βίντεο παιχνιδιών. Ολοι οι τίτλοι που κυκλοφορούσαν είχαν ένα καθαρά arcade και κάπως παιδικό, θα έλεγα, στυλ, με πρώτο και καλύτερο το Mario Kart και άλλα, όπως το Crash Team Racing. Αυτά είδε η ευρωπαϊκή Midas και αποφάσισε να δημιουργήσει το Super 1 Karting Simulation.

ΕΤΑΙΡΙΑ
MIDAS INTERACTIVE ENTERTAINMENT
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 166MHz (προτείνεται Pentium στα 200MHz), 24MB RAM (προτείνεται 32MB), 4MB (προτείνεται 8MB) κάρτα γραφικών και κάρτα ήχου συμβατή με Direct X, Direct X 7.0, Windows 95/98

του Γιάννη "Piccolo" Παναγάκη
FFVIISephiroth1@mailcity.com



Σε αντίθεση με τις υπάρχουσες κυκλοφορίες το συγκεκριμένο παιχνίδι ξεφεύγει από το arcade στυλ που έχει υιοθετηθεί από τις εταιρίες. Προσπαθεί να προσομοιώσει, όσο το δυνατόν περισσότερο, το πραγματικό πρωτάθλημα karting, παρέχοντας ρεαλιστικές αναπαραστάσεις πιστών, αυτοκινήτων και ημερομηνιών του πρωταθλήματος.

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ - ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

Στον τομέα των γραφικών η Midas έκανε μία αξιόλογη αλλά όχι και τόσο επιτυχημένη προσπάθεια. Τούτο διότι όλα τα τρισδιάστατα γραφικά του παιχνιδιού δεν πέρασαν από anti-aliasing και mip-mapping σε τέτοιον βαθμό ώστε να γίνουν τα textures τελείως ομαλά. Είναι κρίμα αυτό το "πρόβλημα", η προγραμματιστική δηλαδή "νωθρότητα" για χρησιμοποίηση των σημερινών τεχνολογικών μέσων, να μειώνει τα σε γενικές γραμμές αρκετά καλά γραφικά του παιχνιδιού.


Ολα τα karts μαζεμένα στην εκκίνηση.

Ωστόσο το εν λόγω παιχνίδι παρουσιάζει ακόμη ένα σχετικά σημαντικό πρόβλημα: Οταν τρέχει σε ανάλυση 800x600 με 16bit βάθος χρώματος, high detail και γενικά ενεργοποιημένες όλες τις options που κάνουν μία κάρτα γραφικών να σας καταριέται, το παιχνίδι πάει σφαίρα. Αντίθετα σε ανάλυση 1.024x768 στην οθόνη εμφανίζονται πολλά ακανόνιστα πολύγωνα σε διάφορους χρωματισμούς, που καθιστούν αδύνατο το παίξιμό του. Το παιχνίδι δοκιμάστηκε στη συγκεκριμένη ανάλυση σε δύο υπολογιστές. Στον ταπεινό μου PII στα 350MHz, με μία Viper 550 και 128MB RAM, το παιχνίδι κράσαρε αμέσως μετά το σήμα της εκκίνησης και έπρεπε να κάνω reset, αφού δεν λειτουργούσε τίποτα (ζήτω ο Crashguard!). Το άλλο σύστημα ήταν ένας υπολογιστικός κολοσσός PIII στα 550MHz με 256MB RAM και κάρτα γραφικών GeForce, με DDR SGRAM και όχι την απλή SDRAM. Προς ανακούφισή μου, μια και δεν θα χρειαστεί να κάνω ακόμα αναβάθμιση, είδα ότι και σε εκείνο το σύστημα το παιχνίδι παρουσίαζε το ίδιο πρόβλημα. Εμφάνισε πολλά "σκουπίδια" στην οθόνη αλλά -για καλή μου τύχη- δεν κράσαρε το σύστημα γιατί αλλιώς θα με είχε @##$%&#@ ο φίλος μου.

Το πρόβλημα θα πρέπει να οφείλεται σε πιθανή ασυμβατότητα του παιχνιδιού με τα ολοκληρωμένα της nVidia στη συγκεκριμένη πάντα ανάλυση. Βέβαια, η εταιρία υποστηρίζει τα συγκεκριμένα ολοκληρωμένα, αλλά ποτέ δεν ξέρεις πότε μπορεί να χτυπήσουν τα bugs. Και λέω bug γιατί είναι αδιανόητο το παιχνίδι να μην τρέχει σε ένα "γουρούνι" μηχάνημα όπως το προαναφερθέν. Πάντως, στο επίσημο site patch για το συγκεκριμένο παιχνίδι δεν βρήκα. Ισως όμως σε λίγο καιρό να υπάρξει. Βέβαια, υπάρχει και η περίπτωση όλα αυτά να οφείλονται στον Detonator 2, τον νεότερο driver της nVidia που ήταν εγκατεστημένος και στα δύο μηχανήματα, ωστόσο δεν μπορώ να είμαι σίγουρος μια και την τελευταία φορά που προσπάθησα να αλλάξω τους drivers με παλιότερους μου "χτύπησε" ο Explorer και δεν φόρτωνε τίποτε, ούτε καν τα Windows, συνεπώς χρειάστηκε format και όπως λέει και μια παροιμία "όποιος καεί στο χυλό φυσάει και το γιαούρτι"!

Τέλος, θα ήθελα να τονίσω ότι οι απαιτήσεις που έχει δημοσιεύσει η εταιρία ως minimum και recommended εί-

ναι μάλλον για γέλια, μια και τα γραφικά του και μόνο το καθιστούν σχετικά βαρύ. Μία λογική σύνθεση θα ήταν η εξής: PII στα 266MHz με 64MB RAM και ένας επιταχυντής γραφικών με 8MB RAM και άνω. Ας περάσουμε όμως στο λόγο για τον οποίο θα χρειαστεί κάποιος το ανωτέρω μηχάνημα, ο οποίος δεν είναι άλλος από τα...

ΓΡΑΦΙΚΑ

Αν λοιπόν μας ζητούσε κάποιος να χαρακτηρίσουμε τα γραφικά του Super 1 Karting με μια λέξη, αυτή θα ήταν "λεπτομερέστατα"! Η λεπτομέρεια είναι το στοιχείο που κυριαρχεί στο παιχνίδι. Οι προγραμματιστές κατάφεραν να αποδώσουν τέλεια και την πιο μικρή λεπτομέρεια σε κάθε πτυχή του παιχνιδιού. Ολα τα τρισδιάστατα μοντέλα που καλείται ο παίκτης να οδηγήσει είναι φοβερά σχεδιασμένα. Οι κινητήρες, που είναι εμφανείς στο πίσω μέρος του kart, η μεγάλη εξάτμιση, οι άξονες όταν στρίβουν οι ρόδες είναι τόσο λεπτομερείς ώστε θα δυσκολευτείτε να βρείτε διαφορές από τα αληθινά.

Ενα άλλο σημείο για το οποίο πρέπει να επαινέσουμε τους προγραμματιστές είναι οι πίστες. Οπως προανέφερα, το Super 1 Karting Simulation είναι ένας εξομοιωτής kart του βρετανικού πρωταθλήματος. Ετσι, λοιπόν, όλες οι πίστες είναι πιστά αντίγραφα των πραγματικών σε κάθε πτυχή τους. Τα πάντα μέσα σε αυτές, από τις περίεργες στροφές, τις ανηφόρες και κατηφόρες, τους κώνους και τα βαρέλια, τα λάστιχα έως και τους θεατές συνθέτουν μία φοβερά ρεαλιστική εικόνα. Ισως, βέβαια, κάποιες από αυτές να σας δημιουργήσουν την αίσθηση ότι είναι κάπως "ασυνεχείς", με την έννοια ότι δεν είναι ομαλός ο τρόπος με τον οποίο είναι σχεδιασμένες. Ωστόσο γι' αυτό δεν φταίνε οι προγραμματιστές αλλά οι κατασκευαστές των πιστών, καθώς αυτές του παιχνιδιού είναι πιστά αντίγραφα των πραγματικών.

Πολύ καλές είναι και οι κάμερες μέσα από τις οποίες βλέπεις το kart, αν και είναι πολύ λίγες. Για την ακρίβεια είναι μόνο δύο, μία από πίσω από το kart και μία πρώτου προσώπου. Αυτή του τρίτου προσώπου είναι βασισμένη στα γνωστά μοτίβα και πρότυπα, χωρίς να προσφέρει ιδιαίτερες συγκινήσεις. Σε αντίθεση, η κάμερα πρώτου προσώπου εκτός του ότι σου δίνει μια τρομερή αίσθηση ταχύτητας, δείχνει την καλή δουλειά των προγραμματιστών. Και αυτό διότι εκτός του ότι βλέπεις τις χοντρές ρόδες να στρίβουν και τους άξονες, είναι εμφανείς οι κινήσεις των χεριών όταν στρίβεις το τιμόνι, καθώς και το πάτημα των πεντάλ του γκαζιού και του φρένου.

Τέλος, υπάρχει η δυνατότητα, μια και δεν υπάρχουν καθρέφτες στα karts, με το πάτημα ενός πλήκτρου να δεις τι γίνεται πίσω σου και ποιοι σε ακολουθούν. Αυτό, αν και καθόλου εργονομικό, λόγω των περίεργων πλήκτρων, δείχνει για ακόμα μία φορά τη δουλειά που έγινε στα γραφικά του τίτλου. Ολα τα άλλα karts, καθώς και το περιβάλλον είναι παρά πολύ καλά σχεδιασμένα και εξαιρετικά λεπτομερή. Τέλος, ένα από τα αγαπημένα μου στοιχεία στο παιχνίδι είναι η δυνατότητα replay. Προσοχή, όμως, όχι μόνο των highlights αλλά ολόκληρου του αγώνα, είτε αυτός αποτελείται από έναν γύρο είτε από 20!

Super 1 Karting
SYSTEM REQUIREMENTS

	Minimum Requirements	Optimum Requirements
Processor	Pentium 166	Pentium 200
Internal Memory	24 Mb RAM	32 Mb RAM
Graphics Card	3D Accelerator card 4Mb (DirectX compatible)	3D Accelerator card 8Mb (DirectX compatible)
Sound Card	DirectX compatible Soundcard	DirectX compatible Soundcard
Free Harddisk space	75 Mb	75 Mb
Operating System	Windows 95/98	Windows 95/98
Controller	Keyboard	Joystick or Wheel

Οι απαιτήσεις, όπως δημοσιεύονται στο site της Midas. Γελάστε ελεύθερα.

Ακόμα ένα θετικό είναι ότι μπορεί ο παίκτης να δει το replay του αγώνα από διαφορετική κάμερα και οπτική γωνία, απολαμβάνοντας ένα πολύ όμορφο και συνάμα ρεαλιστικό θέαμα.

Βέβαια, υπάρχουν και αρνητικά στο replay του παιχνιδιού. Καταρχήν, πρέπει να τονιστεί ότι ενώ όταν βρίσκεται μόνο το δικό σας kart στην οθόνη όλα πάνε μια χαρά, μετά την εμφάνιση κάποιου άλλου παρατηρείται σημαντική μείωση στην ταχύτητά σας. Επειτα δεν υπάρχει δυνατότητα για fast forward και rewind. Ετσι, μόλις πατήσει ο παίκτης κάποιο πλήκτρο, σταματάει το replay και συνεχίζει το παιχνίδι.

ΜΟΥΣΙΚΗ - ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ

Στον τομέα αυτό το Super 1 Karting



Αν η τελευταία θέση έπαιρνε τίτλο... τότε θα ήμουν πρωταθλητής!

Simulation κινείται σε επίπεδα άνω του μετρίου, αφού καταφέρνει να προσομοιώσει τον ήχο των karts αρκετά καλά: το μαρσάρισμα των κινητήρων, το κροτάλισμα της αλυσίδας κάτω από το κάθισμα του οδηγού έως και τη θορυβώδη εξάτμιση αυτών των μικρών τεράτων της πίστας. Βέβαια, η εμπειρία μου στο συγκεκριμένο άθλημα είναι σχετικά φτωχή. Ισως κάποιος που ασχολείται περισσότερο να μην τον έβρισκε ικανοποιητικό, όπως ένας φίλος, ο οποίος τον χαρακτήρισε "φτωχό". Για την ακρίβεια μου είπε ότι ο θόρυβος του κινητήρα έμοιαζε περισσότερο με μια αφηνιασμένη μέλισσα παρά με μηχανή kart. Οπως και να έχει, εάν δεν είστε πρωταθλητής του karting ο ήχος δεν πρόκειται να σας ενοχλήσει, ίσα ίσα θα σας βάλει στο κλίμα και θα σας ικανοποιήσει αρκετά.

Εκτός βέβαια από τα ηχητικά εφέ, εξίσου δουλεμένοι είναι οι ήχοι του περιβάλλοντος. Τα τριξίματα των ελαστικών στις απότομες στροφές, οι ζητωκραυγές των φιλάθλων, οι διαφορετικοί ήχοι που κάνουν τα λάστιχα ανάλογα με το δρόμο προσδίδουν στο ρεαλισμό και στο κλίμα που θέλει να δημιουργήσει το εν λόγω παιχνίδι.

Τέλος, υπάρχουν και μουσικά θέματα τα οποία μπορείτε να ενεργοποιήσετε από τα options του παιχνιδιού (ως default επιλογή το παιχνίδι τα έχει απενεργοποιημένα). Ολα τους είναι αρκετά καλά, χωρίς μεγάλη επανάληψη, αν και προσωπικά τα βρήκα κάπως "ελαφριά" για την ένταση που δημιουργεί το κλίμα των αγώνων. Ενα μόνο "αρνητικό" μπορώ να πω ότι βρήκα και αυτό είναι ότι στα replay δεν ακούγονται οι ήχοι των

μικρών αυτών διαβόλων, όπως θα περίμενε κάποιος, αλλά κάποια από τα μουσικά θέματα του παιχνιδιού. Δεν ξέρω αν είμαι παράξενος, αλλά το βρήκα απίστευτα ξενερωτικό.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Αρχικά θα ασχοληθώ με το χειρισμό, διότι είναι εν μέρει απογοητευτικός. Πρώτα από όλα θα ήθελα να εκφράσω τον εκνευρισμό μου για τα πλήκτρα που χρησιμοποιεί ως default το εν λόγω παιχνίδι. Για την ακρίβεια, θα μπορούσα να τα χαρακτηρίσω κορυφαία για κάποιον ο οποίος έχει επιπλέον ένα χέρι παραπάνω ή γύρω στα τρία δάχτυλα σε κάθε χέρι. Μάλιστα, όταν ο δόλιος πήγα να τα αλλάξω, διαπίστωσα ότι τα cursor arrows (βελάκια) δεν τα δεχόταν ως πλήκτρα χειρισμού!!! Και σας ρωτώ: Γιατί θα πρέπει να στραμπουλάω τα δάχτυλά μου για να ελέγχω τις κάμερες, το choke και το kart κάθε φορά που θέλω να παίξω;

Τέλος πάντων, προσπερνώντας το προβληματικό μέρος της επιλογής πλήκτρων και περνώντας στο παιχνίδι, ο παίκτης ανακαλύπτει ότι το να οδηγείς kart δεν είναι καθόλου εύκολη δουλειά.

Οι προγραμματιστές κατάφεραν να μεταφέρουν παρά πολύ καλά το χειρισμό ενός κανονικού kart στον υπολογιστή. Ετσι, για παράδειγμα, τα προβλήματα που μπορεί να αντιμετωπίσετε στρίβοντας δεν οφείλονται σε προγραμματιστικό λάθος, μια και όσοι από εσάς έχετε οδηγήσει kart θα γνωρίζετε ότι αυτό δείχνει το βαθμό της εξομοίωσης, ίσως βέβαια με λίγο υπερβάλλοντα ζήλο, αλλά... Τούτο διότι σε ένα κανονικό kart η διαδικασία με την οποία στρίβει εξαρτάται όχι τόσο από το πόσο μετακινείς το τιμόνι όσο κυρίως από την ταχύτητα με την οποία μπαίνεις στη στροφή, καθώς και από τις ρυθμίσεις του kart, το ύψος, τα λάστιχα κ.λπ.

Επιπροσθέτως, έπειτα από αρκετούς γύρους σε όλες τις πίστες με το βασικό kart, κατασταλαξα ότι στον τομέα χειρισμός το Super 1 Karting στέκει σχετικά καλά, με μόνο δύο εξαιρέσεις, τις οποίες θα προσπαθήσω να σας βοηθήσω να ξεπεράσετε (τα πλήκτρα δεν τα σχολιάζω γιατί θα γίνω πολύ κακός). Το πρώτο πρόβλημα εντοπίζεται στις στροφές. Ολα τα karts έχουν πρόβλημα στις στροφές και κυρίως στις φουρκέτες, μια και ο κλασικός τρόπος τού "μπαίνω ανοιχτά, συνεχίζω κλειστά και βγαίνω ξανά ανοιχτά" δεν μοιάζει να δουλεύει και τόσο καλά. Αυτό το πρόβλημα διορθώνεται σχετικά εύκολα αν μπορείτε να βρείτε τις σωστές ρυθμίσεις του kart σας. Με τις σωστές αλλαγές στο ύψος και την πίεση των ελαστικών, διαφορετικές για κάθε kart, το πρόβλημα λύνεται. Αν όμως έχετε μαύρα μεσάνυχτα από τέτοια, όπως και εγώ, τότε το φρένο θα γίνει ο καλύτερος φίλος σας. Το δεύτερο πρόβλημα εντοπίζεται στα φρένα. Αν και τα αληθινά karts έχουν αρκετά καλά φρένα, οι προγραμματιστές φαίνεται πως δεν το πρόσεξαν. Ετσι, λοιπόν, όλα τα karts είναι εφοδιασμένα με χλιαρό σύστημα πέδησης κάνοντας το θέμα στροφή να φαντάζει βουνό. Ωστόσο και αυτό το ελάττωμα διορθώνεται με καλό συγχρονισμό και αρκετά καλή γνώση των στροφών. Ας είναι καλά το practice.

Γενικά το παιχνίδι θα ήταν απόλαυση με τιμόνι και πετάλια, μια και το πληκτρολόγιο -αν και προσπαθεί- είναι πολύ λίγο. Οσοι δε από εσάς έχουν την τύχη να έχουν και force feedback wheel και τους αρέσουν τα kart simulation, θα απολαύσουν τον συγκεκριμένο τίτλο στο μέγιστο δυνατό βαθμό.

Ας περάσουμε όμως σε μερικά πιο χαρακτηριστικά στοιχεία του παιχνιδιού.

ΟΙ ΠΙΣΤΕΣ ΤΟΥ SUPER 1 KARTING

















Αμέσως αφού το φορτώσετε, θα φτάσετε στην κυρίως οθόνη, όπου καλείστε να επιλέξετε ανάμεσα στο κλασικό πλέον arcade mode και το simulation mode.

Το arcade mode είναι η πλέον απλή μορφή παιχνιδιού. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να διαλέξετε τα πλήκτρα που σας βολεύουν και να αγωνιστείτε, μια και οι επιλογές για πουσάρισμα του kart είναι απενεργοποιημένες. Ολες οι πίστες που υπάρχουν στο simulation mode υπάρχουν αυτούσιες και στο arcade, αλλά τα karts είναι αρκετά διαφορετικά. Εχουν δυνατότερους κινητήρες, καλύτερες ρυθμίσεις (δεν μπορούν να αλλαχθούν), με αποτέλεσμα οι αγώνες να είναι αρκετά πιο ευχάριστοι. Για να είμαι ειλικρινής, το arcade mode είναι σαφώς πιο ευχάριστο από το σχετικά πονοκεφαλιάρικο simulation.

Από την άλλη μεριά, υπάρχει το simulation mode. Σε αυτό εξομοιώνεται με όσο το δυνατόν περισσότερες λεπτομέρειες το Super1 πρωτάθλημα kart του Ηνωμένου Βασιλείου. Σε αυτό το mode είναι ενεργοποιημένες όλες οι επιλογές, από το πρωτάθλημα που θα διαγωνιστείτε και το επίπεδο δυσκολίας έως και τις ρυθμίσεις του kart σας.

Αλλά ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή. Στο simulation mode το κύριο στοιχείο είναι ότι διαγωνίζεστε σε πρωτάθλημα, με αποτέλεσμα να σας παρέχονται οι εξής επιλογές που προσθέτουν στην εξομοίωση: training mode, practice, single event και φυσικά championship.

Το training mode σας δίνει τη δυνατότητα να μάθετε εκτός από τις πίστες και ορισμένα tips για αυτές, μια και καθ' όλη τη διαδρομή σας θα ακολουθείτε ένα άλλο kart και παρατηρώντας το προσεκτικά θα μάθετε ορισμένα χρήσιμα πραγματάκια.

Το practice mode έχει παρεμφερή χαρακτήρα με το training, με μόνη διαφορά ότι πλέον είστε μόνος σας στην πίστα και δεν χρειάζεται να ακολουθείτε κανένα.

Εν συνεχεία στη single event θα πρέπει να συναγωνιστείτε με έναν αριθμό παικτών, τον οποίο μπορείτε να ρυθμίσετε εσείς οι ίδιοι με ελάχιστο πλήθος τους τέσσερις. Προτού βέβαια αρχίσετε τον κυρίως αγώνα, θα πρέπει να τρέξετε σε άλλους τρεις αγώνες (το παιχνίδι τους ονομάζει Heat) πιο πριν για να δείτε σε τι θέση θα βρίσκεστε στην εκκίνηση. Η δε κατάταξη γίνεται με πόντους, οι οποίοι δίνονται ως εξής: ο πρώτος 25, ο δεύτερος 24, ο τρίτος 23 κ.ο.κ. έως τον 24ο που παίρνει 2 πόντους.

Τέλος, η championship επιλογή σάς παρέχει τη δυνατότητα να διαγωνιστείτε στο πρωτάθλημα, αρχίζοντας κλασικά από την -ας πούμε- πιο απλή πίστα και προσπαθώντας να ανεβείτε στην κορυφή. Οι πίστες είναι όλες κλειδωμένες στην αρχή, εκτός από αυτήν της Shenington, και καθώς θα τρέχετε σε αγώνες θα ξεκλειδώνονται και οι υπόλοιπες. Οπως και στη single event επιλογή, έτσι και εδώ θα πρέπει να τρέξετε σε τρεις αγώνες κατάταξης, για καλή σας τύχη όμως μπορείτε να τους κάνετε skip (προσπεράσετε). Αν και βολικό το skip (όχι το απορρυπαντικό), όμως, ο υπολογιστής δεν πρόκειται να σας χαριστεί για τη θέση στην οποία τερματίσατε στους αγώνες κατάταξης και τους πόντους που πήρατε.

Στα θετικά στοιχεία του gameplay ανήκουν και οι καιρικές συνθήκες που επικρατούν κατά τη διάρκεια των αγώνων. Θα μου πείτε "σιγά το νέο" και άλλα racing sims έχουν πίστες με βροχή και χιόνι. Δεν θα διαφωνήσω, ωστόσο στο Super1 Karting οι καιρικές συνθήκες αλλάζουν κατά τη διάρκεια του αγώνα και από βροχή έρχεται λιακάδα και ανάποδα. Βέβαια, αν και αρκετά πρωτότυπο στοιχείο, δυστυχώς, δεν προσέχθηκε αρκετά. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να μη φαίνεται διαφορά στο τιμόνι κάτω από οποιεσδήποτε συνθήκες (καιρικές πάντα) και αν οδηγείτε.

Εξίσου όμορφο στοιχείο είναι και αυτό των ζημιών στο kart. Αν δεν είστε και πολύ προσεχτικοί οδηγοί, το όχημά σας θα σας τιμωρήσει. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι έπειτα από δυο-τρεις τράκες, κατάφερα το kart μου να μη στρίβει δεξιά. Επίσης, η χρήση του choke είναι επιτακτική, μια και μειώνει τη θερμοκρασία του κινητήρα. Αλλά ακόμα και αν έχετε απενεργοποιήσει την επιλογή της υπερθέρμανσης, η χρησιμότητα του choke είναι μεγάλη, μια και συντελεί στο να δουλεύει ο κινητήρας σας στο full. Προσοχή, όμως, επειδή η χρησιμοποίηση του choke αναγκάζει το χαρακτήρα που οδηγεί το kart σας να πάρει το δεξί του χέρι από το τιμόνι και το να στρίψεις είναι πολύ δύσκολο.

Στην όλη ρεαλιστική ατμόσφαιρα συντελεί θετικά και η φθορά των ελαστικών. Ετσι, λοιπόν, σε πίστες με περίεργες στροφές θα πρέπει να αλλάζετε τακτικά τα λάστιχά σας, γιατί αλλιώς σας βλέπω αγκαλιά με τους θεατές (παρακαλώ να με πιστέψετε, μιλάω εκ πείρας!).

Καλά όλα αυτά, αλλά με το AI του παιχνιδιού τι γίνεται; Εντάξει, δεν μπορώ να πω ότι είναι και το καλύτερο



Το κεντρικό μενού επιλογών του παιχνιδιού στο simulation mode.

στον κόσμο, αλλά ακόμα και από τα μικρά επίπεδα δυσκολίας όλοι οι αντίπαλοι είναι αρκετά επιθετικοί. Προσπαθούν με κάθε ευκαιρία, ιδίως αν είναι πιο γρήγοροι από εσάς, να σας στριμώξουν στην άκρη της πίστας και να σας πετάξουν εκτός αυτής. Βέβαια, αν καταφέρετε και τους ξεφύγετε, θα κερδίσετε πολύτιμο χρόνο, επειδή αυτός που σας στρίμωχνε κατά πάσα πιθανότητα θα τρακάρει με αυτούς που ακολουθούν και θα επικρατήσει χάος, προς όφελός σας, φυσικά!

Τέλος, αξίζει να αναφερθεί η επιλογή του multiplayer. Βέβαια, ουσιαστικά είναι μια καλή IPX LAN επιλογή για ομαδικό "συναγωνισμό" σε κάποιο δίκτυο. Δυστυχώς, δεν είχα την τύχη να τρέξω το παιχνίδι σε multiplayer, γιατί δεν κατάφερα να βρω κανέναν γνωστό που να έχει το παιχνίδι για να στήσουμε το πανηγύρι. Κρίμα, γιατί ήθελα πολύ να δω τα frame rates του.

ΤΕΛΕΙΩΝΟΝΤΑΣ...

Το Super 1 Karting είναι σίγουρα κάτι το διαφορετικό. Η θεματολογία του και ο αρκετά μεγάλος βαθμός ρεαλισμού που το χαρακτηρίζουν, το καθιστούν άξιο της προσοχής σας. Κατά την ταπεινή γνώμη μου πάντα, οι λάτρεις του karting, και όχι μόνο, δεν θα πρέπει να το αφήσουν να προσπεράσει. PC



Σίγουρα όχι το καλύτερο racer που κυκλοφορεί, αλλά μπορεί να προσφέρει αρκετές συγκινήσεις.

DARK REIGN 2

Ταραχές, θόρυβος. Οι δρόμοι της πόλης έχουν γεμίσει από διαδηλωτές που ζητάνε καλύτερη μεταχείριση, περισσότερο φαγητό, τερματισμό των πυρηνικών πειραμάτων που κάνει η κυβέρνηση, μία καλύτερη ζωή. Ξαφνικά, εμφανίζεται μία σειρά από Guardians της JDA. Αρχίζουν να πυροβολούν ανεξέλεγκτα το πλήθος. Γι' αυτούς δεν έχουν σημασία μερικές ζωές αθώων. Κοιτάζουν το καλό για τους περισσότερους ή μάλλον το καλό για τα αφεντικά τους και την πλούσια τάξη. Σκοτώνουν ανεξέλεγκτα, μέχρι που... μία συμμορία από Sprawlers εμφανίζεται από το πουθενά. Σε κλάσματα δευτερολέπτων οι Guardians έχουν περικυκλωθεί. Οι ρόλοι έχουν αντιστραφεί και η εκτέλεση είναι σύντομη. Είναι το τέλος... ή μήπως η αρχή;

του Δημήτρη "Tarish" Σελλούντου
morgoth@compulink.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
ACTIVISION/PANDEMIC STUDIOS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II στα 233MHz, 64MB RAM, 550MB στον σκληρο δίσκο, κάρτα γραφικών με 3D επιταχυντή, CD-ROM 4x και 16-bit κάρτα ήχου



Η ανωτέρω εισαγωγή αναφέρεται σε ένα περιστατικό που λαμβάνει χώρα στην εισαγωγή, του Dark Reign 2, του νέου 3D real time strategy της Activision. Οπως καταλαβαίνετε, πρόκειται για sequel του προηγούμενου Dark Reign, που είχε κυκλοφορήσει το 1998. Βέβαια, ο χαρακτηρισμός που ταιριάζει καλύτερα στο παιχνίδι είναι prequel και όχι sequel, μια και περιγράφει γεγονότα που συνέβησαν πριν από τη δράση του Dark Reign 1. Οι διαφορές μεταξύ των δύο παιχνιδιών είναι φυσικά πολλές (κυρίως στο βασικό τομέα), με σημαντικότερη το γεγονός ότι το πρώτο παιχνίδι ήταν ένα κανονικό 2D RTS, ενώ το καινούριο είναι 3D! Ας δούμε όμως το σενάριο...

ΣΕΝΑΡΙΟ

Στις αρχές του 24ου αιώνα η εγκληματικότητα στους δρόμους της Γης έχει πάρει τα πάνω της, ενώ παράλληλα ο πληθυσμός σε όλες τις ηπείρους έχει φτάσει σε μέγεθος... "πατείς με πατώ σε". Ετσι, η κυβέρνηση αποφασίζει να δημιουργήσει την JDA, μία εταιρία υπεύθυνη για τη μεταφορά εγκληματιών σε βάσεις που βρίσκονται σε άλλους πλανήτες. Αυτή, χρησιμοποιώντας τις τελευταίες τεχνολογίες και εκπαιδεύοντας πολύ καλά τους φύλακές της, έχει καταφέρει να φτιάξει έναν πολύ ισχυρό "στρατό". Ακόμα καταφέρνει να βγάζει αρκετά χρήματα για εξοπλισμό και για την ανάπτυξή της, εξαναγκάζοντας τους



Η πρώτη αποστολή του παιχνιδιού για τους Sprawlers.



Επιλέγοντας με ποια παράταξη θέλετε να παίξετε.

φυλακισμένους της να δουλεύουν σε ορυχεία με Taelon, ένα υλικό με πολύ πλούσια συστατικά που το καθιστούν πολύτιμο. Με τη βοήθεια λοιπόν των φυλακισμένων και του Taelon της καταφέρνει να φτιάχνει βάσεις, με αποτέλεσμα, μέχρι το 2339, να υπάρχουν βάσεις σε όλες τις περιοχές της Γης.

Στο μεταξύ, κατά την αναζήτηση ολοένα πιο προηγμένης τεχνολογίας, κατασκευάζονται εργοστάσια παντός τύπου, γεγονός που έχει θετικά αλλά και αρνητικά αποτελέσματα. Με σκοπό την πιο γρήγορη εξέλιξη, οι επιστήμονες χρησιμοποιούν στα πειράματά τους διάφορες όχι και τόσο "καθαρές" ύλες, με αποτέλεσμα η Γη σιγά σιγά να γεμίζει με τοξικά και η μόλυνση του περιβάλλοντος να φτάνει σε σημεία απερίγραπτα. Ετσι, δημιουργούνται ειδικές πόλεις, οι λεγόμενες Dome Cities (σ.σ.: θυμάστε το Sim City 2000;), όπου μπορούν να ζήσουν άνθρωποι μακριά από τους κινδύνους των τοξικών. Το υψηλό κόστος όμως για την κατασκευή τέτοιων πόλεων, καθώς και η τακτική της κυβέρνησης να κρατήσει τις συγκεκριμένες πόλεις μακριά από την εγκληματικότητα, οδήγησαν στο διαχωρισμό των τάξεων. Ετσι, τώρα πια μόνο η υψηλή κοινωνία ζει στις Dome Cities, ενώ οι υπόλοιποι άνθρωποι, οι οποίοι αργότερα ονομάστηκαν Sprawlers, αναγκαστικά μένουν στις παλιές πόλεις με σύντροφο... τις τοξίνες. Στον έναν από τους δύο κόσμους που δημιουργήθηκαν βασιλεύει η ειρήνη και η καλοπέραση και στον άλλον κυριαρχεί σε μεγάλο βαθμό η αναρχία. Συμμορίες δημιουργούνται, ενώ πολλοί άνθρωποι προσβάλλονται από τα τοξικά και μεταλλάσσονται.

Σαν να μην έφταναν αυτά, όμως, η παντοδύναμη κυβέρνηση αποφασίζει ότι δεν της αρκούν αυτά που έχει. Ετσι, αρχίζει μία προσπάθεια να κυριαρχήσει και στον έξω κόσμο. Αναθέτει νέα καθήκοντα στην JDA, η οποία εκτός από το να μεταφέρει κρατουμένους από τη Γη σε πλανήτες, τώρα παίζει και το ρόλο της αστυνομίας για τον έξω κόσμο. Οι αντιπαλότητες ξεκινάνε και, τελικά, έρχεται το χάος. Οι δρόμοι μετατρέπονται σε πεδίο μάχης μεταξύ της JDA και των συμμοριών.

Οι Sprawlers, από την άλλη, στην αναζήτησή τους για κάποιες σχετικές ανέσεις (όπως φαγητό, νερό και ασφαλής στέγη) "πολεμάνε" και μεταξύ τους. Χωρίζονται σε συμμορίες και ένας εμφύλιος πόλεμος ξεκινάει. Μοναδικός ωφελημένος από αυτή την κατάσταση; Η JDA και η κυβέρνηση, αφού ως γνωστόν μία κοινωνία που βρίσκεται σε εμφύλιο ελέγχεται ευκολότερα. Αυτή η κατάσταση συνεχίζεται για πολύ καιρό, ώσπου...

...Φτάνει ο 26ος αιώνας. Το 2512 ο (υπερ) πληθυσμός της Γης έχει φτάσει σε πολύ υψηλά επίπεδα και το περιβάλλον έχει αρχίσει να επηρεάζεται κατά πολύ από τις επιλογές της κυβέρνησης. Δυνατοί σεισμοί και φυσικές καταστροφές πλήττουν τη Γη. Η JDA αποφασίζει ότι η Γη πρέπει να εκκενωθεί και αρχίζει ένα πρόγραμμα, σύμφωνα το οποίο οι κάτοικοι των Dome Cities θα μεταφερθούν σε γειτονικούς, πιο ασφαλείς πλανήτες. Φυσικά, για τους Sprawlers ούτε λόγος. Ας μείνουν στη Γη να πεθάνουν. Η πληροφορία αυτή φτάνει στα αυτιά των Sprawlers και οι 4 βασικές συμμορίες, οι Rumblers (συμμορία αντρών με ειδίκευση στη λεηλασία των δρόμων και στα streetfights), οι Go-gos (συμμορία γυναικών με ειδικά baggies εξοπλισμένα με οπλοπολυβόλα), οι Fiends (συμμορία μεταλλαγμένων με την ικανότητα να εξαφανίζονται στις σκιές) και οι Voodans (συμμορία με εξελιγμένες ιατρικές ικανότητες) συγκαλούν συμβούλιο. Εκεί αποφασίζουν για πρώτη φορά στα χρονικά να ενώσουν τις δυνάμεις τους και να επαναστατήσουν εναντίον της JDA και της κυβέρνησης.


Οι Enforcers. Πολύ καλοί εναντίον πεζικού.

Με λίγα λόγια αυτό είναι το σενάριο του παιχνιδιού. Ωστόσο υπάρχουν αρκετά ακόμα background στοιχεία, τα οποία μπορείτε να διαβάσετε στο manual του αλλά και στο site της Activision, τα οποία όμως πιστεύω πως δεν είναι και τόσο απαραίτητα για να παίξετε το παιχνίδι. Γενικά μπορούμε να πούμε ότι το σενάριο του παιχνιδιού είναι αρκετά πρωτότυπο και "ψαγμένο" σε σχέση με αυτό άλλων τίτλων, ενώ παράλληλα δένει πάρα πολύ με το σενάριο του Dark Reign 1, το οποίο όπως προανέφερα, αν και κυκλοφόρησε πρώτο, περιγράφει γεγονότα που συνέβησαν χρονικά μετά τα γεγονότα που λαμβάνουν χώρα στο Dark Reign 2. Κατά κάποιον τρόπο το Dark Reign 2 δείχνει με ποιον τρόπο έφτασε η Γη στην κατάσταση που περιγράφεται στο Dark Reign 1.


Ενας Guardian έτοιμος για... εκτέλεση.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οπως ίσως καταλάβατε από τα προαναφερθέντα, στο παιχνίδι υπάρχουν δύο παρατάξεις με τις οποίες μπορείτε να παίξετε, η JDA και οι Sprawlers. Ενα μεγάλο ατού του παιχνιδιού είναι ότι σε αντίθεση με άλλους τίτλους της ίδιας κατηγορίας, κάθε παράταξη είναι τελείως διαφορετική από την άλλη. Τα units έχουν διαφορετικές και ξεχωριστές ικανότητες (ακόμα και τα λεγόμενα "low-level units") που καθιστούν την εμπειρία του παιχνιδιού για κάθε παράταξη διαφορετική και ανεβάζουν το playability. Ετσι, αν επιλέξετε να παίξετε με τους JDA, θα ακολουθήσετε ένα πιο επιθετικό στυλ, μια και τα units της JDA είναι επιθετικά προσανατολισμένα και βασισμένα κυρίως στην τεχνολογία. Σημειώστε ότι όλα τα units αυτής της παράταξης, εκτός από το life, έχουν και shields, οι οποίες ξαναγεμίζουν όσο δεν παθαίνουν damage τα units. Φυσικά, αν καταστραφούν, δεν ξαναγεμίζουν. Από την άλλη, αν παίξετε με τους Sprawlers, θα πρέπει να ακολουθήσετε μία πιο προσεγμένη τακτική. Θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε τα stealth units σας κατάλληλα και να τοποθετήσετε παγίδες (με τη βοήθεια του Scaver unit) σε σωστά σημεία. Γενικά η τακτική "φτιάχνω πολλά units και κάνω επίθεση" δεν θα πιάσει πολύ σε αυτή την παράταξη. Προσωπικά, το παιχνίδι μού άρεσε πιο πολύ με τους Sprawlers, καθώς τα units τους είναι ξεχωριστά και παρόμοιά τους δεν έχω δει σε παιχνίδι του είδους.

Η ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΕΝΟΣ COMMAND CENTER


Πρώτα μπαίνουν τα θεμέλια.


Η κατασκευή συνεχίζεται από κάτω προς τα πάνω...


...και το Command Center είναι έτοιμο!


Το συμβούλιο των Sprawlers συνεδριάζει.

Για κάθε παράταξη, όπως σε κάθε strategy game που σέβεται τον εαυτό του, υπάρχουν units ξηράς, αέρα και θάλασσας. Από αυτά τα περισσότερα είναι units μάχης, units δηλαδή τα οποία χρησιμοποιείτε για να επιτεθείτε και να καταστρέψετε τον εχθρό σας. Ξεχωρίζουν οι Enforcers (εναέρια ομάδα) και οι Fiends (μεταλλαγμένοι με stealth ικανότητα) για τους JDA και οι Skulks (ελεύθεροι σκοπευτές) για τους Sprawlers. Εκτός όμως από τα units μάχης υπάρχουν και units με άλλες ικανότητες: οι Psitechs (για τους JDA) και οι Vooduns (για τους Sprawlers) που μπορούν ανά πάσα στιγμή να γιατρέψουν την ομάδα σας, καθώς και οι Shadowhand και οι Infiltrators, που χρησιμεύουν ως κατάσκοποι, αλλά παίζουν παρόμοιο ρόλο με αυτόν των Engineers από το Command & Conquer. Σημειώστε ότι οι Vooduns, με την κατασκευή του κτιρίου "temple", μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν μαγικά ώστε να εμψυχώσουν το στρατό σας ή να πατάξουν τον εχθρικό στρατό.

Για να χτίσετε ή να εκπαιδεύσετε buildings και units (αντίστοιχα) χρειάζεστε ρευστό. Στο Dark Reign 2 το χρήμα έχει τη μορφή των Taelons. Αφού χτίσετε το Refinery, μπορείτε να βρείτε πάνω στο χάρτη κοιτάσματα Taelon (κοκκινωπά με σχήμα κρυστάλλων) και να τα μαζέψετε με τους Collectors. Ενα πρωτότυπο στοιχείο που συναντάτε στο παιχνίδι είναι ο τρόπος που χτίζετε τα κτίρια. Αφού κατασκευάσετε το Command Center σας, μπορείτε να παραγγείλετε την κατασκευή Construction Rigs. Μέσω αυτών κατασκευάζετε και τα υπόλοιπα κτίριά σας. "Καλά, και πού είναι η πρωτοτυπία;" θα μου πείτε. Η πρωτοτυπία βρίσκεται στο ότι τα Construction Rigs είναι οχήματα και μπορούν να κινηθούν. Ετσι, μπορείτε να κατασκευάσετε ένα κτίριο σε οποιοδήποτε σημείο του χάρτη, σε αντίθεση με άλλα παιχνίδια στα οποία μπορείτε να φτιάξετε κτίρια μόνο κοντά στην κεντρική βάση σας. Τέλος, σημειώστε ότι για να κατασκευάσετε κάποια units ίσως να μη χρειαστεί να χτίσετε ένα καινούριο κτίριο, αλλά να κάνετε upgrade σε ένα ήδη υπάρχον.

Το παιχνίδι αποτελείται από 20 πίστες/αποστολές, 10 για κάθε παράταξη. Αν και δεν υπάρχουν training missions, οι πρώτες δύο κάθε ομάδας είναι αρκετά εύκολες και κατατοπίζουν το χρήστη κατάλληλα ώστε να μάθει τις λειτουργίες του παιχνιδιού. Υπάρχουν 4 levels δυσκολίας, τα οποία διαλέγετε με την έναρξη κάθε αποστολής από το game menu. Σε γενικές γραμμές το παιχνίδι είναι μέσης δυσκολίας, αν και οι τελευταίες πίστες μάλλον θα σας δυσκολέψουν λίγο παραπάνω. Το είδος των αποστολών, δυστυχώς, δεν έχει να αναδείξει πολλά καινούρια στοιχεία και πρωτοτυπίες σε σχέση με άλλα παιχνίδια του είδους. Ετσι, θα δείτε αποστολές του στυλ "καταστρέψτε ένα συγκεκριμένο κτίριο μίας βάσης", "προστατέψτε μία βάση/κτίριο για κάποιο χρονικό διάστημα", "μην επιτρέψετε στον αντίπαλο να εισβάλει σε μία περιοχή" και φυσικά το κλασικό "καταστρέψτε όλα τα εχθρικά units". Σίγουρα το παιχνίδι φαινομενικά δεν είναι από τα πιο πρωτότυπα σε αυτόν τον τομέα, αλλά τα ξεχωριστά units και οι ικανότητές τους μπορούν να κάνουν το χρήστη να ξεχάσει αρκετά γρήγορα αυτό το μειονέκτημα, μια και ναι μεν οι αποστολές είναι κλασικές, όμως η εμπειρία που προσφέρουν με τα συγκεκριμένα units τις κάνει αρκετά ενδιαφέρουσες.

Το παιχνίδι είναι ένα 3D real time strategy. Αυτό σημαίνει ότι το έδαφος δεν είναι πια επίπεδο, όπως έχουμε συνηθίσει σε άλλα παιχνίδια του είδους. Υπάρχουν βουνά, κοιλάδες και λοφάκια τα οποία επιδρούν ανάλογα και στο movement rate των units σας. Ετσι, όταν ανεβαίνετε έναν λόφο, τα units σας θα προχωρούν πιο αργά, ενώ σε πεδιάδες πιο εύκολα. Φυσικά, από βουνά δεν μπορούν να περάσουν, εκτός και αν κινούνται εναέρια. Επειδή λοιπόν το περιβάλλον είναι 3D και ποτέ δεν ξέρεις τι μπορεί να κρύβεται πίσω από μία γωνία, το παιχνίδι χρησιμοποιεί ένα αρκετά καλό σύστημα κάμερας. Καταρχήν, με τα numpad keys περιστρέφετε την κάμερα αριστερά-δεξιά έτσι ώστε να έχετε καλύτερη οπτική γωνία του πεδίου μάχης. Επίσης, με τα πλήκτρα F1 μέχρι F6 μετακινείτε την κάμερα κάθετα, ενώ με το F6 βλέπετε τα πάντα ακριβώς από πάνω και με το F1 φέρνετε την κάμερα ακριβώς πίσω από τα units σας (όπως σε ένα 3D shooter game). Στην αρχή ίσως να μπερδευτείτε λίγο με το σύστημα κάμερας του παιχνιδιού, αλλά με τον καιρό θα το συνηθίσετε και θα δείτε ότι είναι τρομερά εύχρηστο. Είναι ένα από τα καλύτερα συστήματα κάμερας που έχουμε δει σε παρόμοιο παιχνίδι, σαφώς καλύτερο από το ανάλογο σύστημα του Force Commander.

Τέλος, θα ήθελα να αναφερθώ σε ένα σύστημα που εμφανίστηκε (ω ναι!) στο πρώτο Dark Reign και από τότε καθιερώθηκε στα περισσότερα (αν όχι σε όλα) τα RTS (και όχι μόνο - μέχρι και στο Baldur's Gate υπήρχε κάτι ανάλογο)



Μία από τις οθόνες που εμφανίζονται ενώ φορτώνετε μία αποστολή.



Αυτά παθαίνουν όσοι προδίδουν την JDA.

που κυκλοφόρησαν ύστερα από αυτό. Ο λόγος για το AI των units σας που είναι προεπιλεγμένο από εσάς. Σε κάθε unit που ελέγχετε μπορείτε να υποδείξετε όποτε δέχεται επίθεση η βάση να τρέχει και να την προστατεύει, αντί να κάθεται να κοιτάει. Ακόμα μπορείτε να του αναθέσετε, όποτε φτάνει η ενέργεια ζωής του σε συγκεκριμένο ποσοστό, να τραβιέται από τη μάχη, ώστε να μην πεθάνει κ.ά. Η συγκεκριμένη επιλογή λειτουργεί πάρα πολύ καλά, αν και δεν είναι πρωτότυπη τώρα πια.

ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ

Το πιο σημαντικό μειονέκτημα που παρατήρησα στο παιχνίδι είναι το σύστημα pathfinding που χρησιμοποιούν τα units. Αναθέτοντάς τους να μετακινηθούν από το ένα σημείο στο άλλο, αυτά μπορεί να ακολουθήσουν την πιο ηλίθια διαδρομή. Ακόμη, αν ελέγχετε πολλά units μαζί, θα περιμένετε 15 αιώνες μέχρι να φτάσουν στο σημείο που θέλετε. Τούτο διότι το ένα θα πέφτει πάνω στο άλλο και μέχρι να κινηθεί το ένα, θα έχει σταματήσει ένα άλλο γιατί σταμάτησε το μπροστινό του κ.ο.κ. Πρόκειται για μία κατάσταση πολύ εκνευριστική. Αυτό σε συνδυασμό με το γεγονός ότι δεν υπάρχει επιλογή σχηματισμού για τα units σας, όπως θα περιμέναμε σε κάθε παιχνίδι στρατηγικής που κυκλοφορεί αυτό τον καιρό, είναι τα δύο βασικά στοιχεία για τα οποία το παιχνίδι χάνει αρκετούς πόντους από την τελική βαθμολογία.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού αποτελούν ένα από τα μεγαλύτερα ατού του. Καταρχήν, είναι 3D και παρ' ότι δεν είμαι από τους φανατικότερους οπαδούς των παιχνιδιών με 3D γραφικά -με μερικές εξαιρέσεις- μπορώ να πω ότι είναι από τα καλύτερα που έχω δει σε strategy game. Καταρχήν, οι περιβάλλοντες χώροι είναι τόσο όμορφα σχεδιασμένοι που σε βάζουν κατευθείαν στο κλίμα του τίτλου. Αυτό μαζί με τη μεγάλη ποικιλία των σκηνικών (θα δείτε από μεγάλες πόλεις μέχρι χιονισμένα τοπία πάνω σε βουνά και από ζούγκλες γεμάτες φυλλωσιές μέχρι ερημωμένες λόγω ραδιενέργειας εκτάσεις γης) δίνουν αρκετούς πόντους στα γραφικά του παιχνιδιού. Επίσης τα καιρικά φαινόμενα, καθώς και η εναλλαγή μέρας-νύχτας είναι πολύ όμορφα φτιαγμένα και προσφέρουν στον gamer μία οπτική πανδαισία.

Τα units και τα buildings, τώρα, είναι επίσης πολύ ωραία σχεδιασμένα με όμορφες και φυσικές κινήσεις, ενώ παράλληλα τα εφέ κατά τη διάρκεια της μάχης είναι εξίσου καλά. Σημειώστε ότι όλα αυτά μπορείτε να τα δείτε με έναν σχετικά απλό επεξεργαστή και μία 3D κάρτα γραφικών της τάξεως Voodoo 1. Πάρα πολύ καλή δουλειά στον τομέα των γραφικών, για να μην πω αριστουργηματική.

Ο ήχος τώρα δεν έχει και πάρα πολλά να επιδείξει, με εξαίρεση τις φωνές των units σας. Προσωπικά ξετρελάθηκα με τις φωνές των units των Sprawlers, ενώ με μερικές από αυτές γέλασα με την καρδιά μου. Ξεχωρίζουν οι αισθησιακές φωνές των γυναικών Go-gos, τις οποίες μόνο που τις ακούς κάτι σε... πιάνει, οι άκρως ανατριχιαστικές των Fiends, καθώς και οι βαριεστημένες φωνές των Scavers. Οι υπόλοιποι ήχοι δεν είναι άσχημοι, χωρίς όμως κάτι το ιδιαίτερο. Τέλος, η μουσική του τίτλου, με εξαίρεση μερικά κομμάτια που είναι πολύ ατμοσφαιρικά, δεν έχει να επιδείξει και πολλά πράγματα, ενώ μερικές φορές παίζει πάρα πολύ δυνατά (άσχετα αν την έχετε χαμηλώσει μέσω των menus), με αποτέλεσμα να μην ακούτε τι σας λένε τα units σας. Σε γενικές γραμμές ο ήχος θα μπορούσε να χαρακτηριστεί μέτριος προς καλός.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το Dark Reign 2 είναι σίγουρα ένα πολύ καλό strategy game, που θα σας κρατήσει αρκετή ώρα μπροστά από τον υπολογιστή σας. Εχει καταπληκτικά γραφικά που θα ικανοποιήσουν και τους πιο απαιτητικούς, ενώ παράλληλα έχει πρωτότυπα units που θα σας χαρίσουν νέες και όμορφες εμπειρίες. Το σενάριό του είναι αρκετά καλό και ψαγμένο από όλες τις πλευρές. Δεν θα εκπλησσόμουν αν ποτέ κυκλοφορούσε ένα pen and paper βασισμένο στον κόσμο και το σενάριο του Dark Reign. Αν είχαν προσεχθεί κάποια πράγματα στο gameplay και είχαν προστεθεί και κάποια χαρακτηριστικά σε αυτό που θεωρούνται τώρα πια ως στάνταρ στα παιχνίδια του είδους, θα μιλούσαμε για ένα παιχνίδι που θα άφηνε εποχή. Ας πρόσεχαν λίγο παραπάνω οι άνθρωποι της Activision...:) PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	83
ΣΕΝΑΡΙΟ	89
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	86
GAMEPLAY	93

88



Ενα πολύ καλό 3D real time strategy, με αρκετά χαμηλές υπολογιστικές απαιτήσεις, που αν είχε προσεχθεί λίγο παραπάνω σε μερικούς τομείς θα αποτελούσε hit. Οι φανατικοί του είδους πρέπει να ασχοληθούν οπωσδήποτε μαζί του.

Tom Clancy's RAINBOW SIX ROGUE SPEAR MISSION PACK: URBAN OPERATIONS

Τελειώσατε το Rogue Spear εδώ και καιρό και βαρεθήκατε να παίζετε στο Internet συνέχεια τις ίδιες πίστες; Ε, τότε το Urban Operations, το πρώτο επίσημο add-on του Rogue Spear, είναι εδώ για να σας πείσει να μην το εγκαταλείψετε τόσο γρήγορα.

του Γιώργου Κυριακού
federal@ath.forthnet.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
RED STORM ENTERTAINMENT
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
PentiumMMX 266MHz, 32MB RAM, 4x CD-ROM και το Rogue Spear εγκατεστημένο



Προσφέροντας ουσιαστικά λίγα νέα στοιχεία, το Urban Operations ήρθε αρκετό καιρό μετά την κυκλοφορία του Rogue Spear. Οι πέντε νέες single player πίστες σίγουρα δεν είναι πολλές, όμως η αυξημένη δυσκολία τους εγγυάται πως θα κάνετε αρκετό καιρό να τις ολοκληρώσετε. Ωστόσο, πλην των αποστολών, υπάρχουν ορισμένες άλλες προσθήκες στον αρχικό κώδικα του Rogue Spear, για τις οποίες θα διαβάσετε στη συνέχεια.

ΣΕΝΑΡΙΟ ΑΠΟΣΤΟΛΩΝ

Θα θυμάστε ότι στο αρχικό παιχνίδι το σενάριο ήθελε εσάς και την ομάδα σας να κυνηγάτε ένα κλεμμένο φορτίο πλουτωνίου και μερικών πυρηνικών όπλων. Σε αντίθεση, όμως, με το original παιχνίδι, οι αποστολές του Urban Operations δεν συνδέονται μεταξύ τους και έτσι δεν υπάρχει σενάριο βάσει του οποίου ο παίκτης ενεργεί. Το σύνολο των αποστολών που περιλαμβάνονται σε αυτό το expansion pack είναι μεμονωμένες περιπτώσεις τρομοκρατίας σε περιβάλλον πόλεως και τίποτε άλλο.



Συγγνώμη, δεν ήξερα ότι ο ανελκυστήρας ήταν γεμάτος. Θα πάρω τον επόμενο.

Η εισαγωγή του Urban Ops δείχνει τι συνέβη πριν από την πρώτη και τη δεύτερη αποστολή του παιχνιδιού, οι οποίες διαδραματίζονται στην Κωνσταντινούπολη και στο μετρό του Λονδίνου αντίστοιχα. Οπως όλα τα βίντεο του Rainbow Six και γενικά της Red Storm, έτσι και η εισαγωγή είναι φτιαγμένη με την engine του παιχνιδιού. Το βίντεο αρχίζει δείχνοντας Κούρδους τρομοκράτες στην Κωνσταντινούπολη να πυροβολούν στον αέρα με τα AK-47 και να έχουν αιχμαλωτίσει δύο αντιπροσώπους των Ηνωμένων Εθνών. Μετά την παρουσίαση της κατάστασης στην Τουρκία, το βίντεο μάς δείχνει τον υπόγειο του Λονδίνου, όπου η κάμερα μεταφέρεται μέσα σε ένα από τα βαγόνια του συρμού. Εκεί γινόμαστε μάρτυρες της δολοφονίας ενός αστυνομικού και μερικών επιβατών από τρομοκράτες, οι οποίοι ακινητοποιούν το συρμό στην επόμενη στάση και με μερικούς πυροβολισμούς προκαλούν την εκκένωση του σταθμού, αφού όλοι οι παρευρισκόμενοι τρέχουν αμέσως προς τις εξόδους εξαιτίας του πανικού που τους έχει καταλάβει.


Καλά, αυτοί οι τύποι... σκοτώνονται στη δουλειά!

Οι δύο αυτές καταστάσεις στις συγκεκριμένες δύο τοποθεσίες είναι αρκετές για να καταλάβουμε ότι η τρομοκρατία έχει προς στιγμήν το πάνω χέρι. Ομως, η ομάδα Rainbow δεν θα κάτσει με σταυρωμένα χέρια: Ενα ελικόπτερο τύπου Blackhawk προσγειώνεται και τα μέλη της ομάδας φορώντας παραλλαγή



Καλά, βρε παιδί μου, ολόκληρο ξενοδοχείο δεν το είδες και πήγες κι έπεσες επάνω του; Είπαμε "στάση", αλλά όχι κι έτσι!



Ελα, από... απέναντι έρχομαι. Πόσο κάνει το "PC Master"; Πρόσεξε καλά τι θα πεις!

πόλεως αναλαμβάνουν δράση για άλλη μία φορά. Καλώς ήλθατε στα Urban Operations, ένα expansion pack, το οποίο μας δείχνει ότι η τρομοκρατία δεν εντοπίζεται μόνο σε όπερες και εργοστάσια, όπως αυτά που συναντήσαμε στο πρώτο Rogue Spear. Από τα σοκάκια της Κωνσταντινούπολης μέχρι τους δρόμους του Χονγκ Κονγκ, η ομάδα Rainbow θα πρέπει να αποδείξει την αξία της. Let's move out!

ΟΠΛΑ & CAMPAIGNS ΤΩΝ URBAN OPERATIONS

Οσοι αγόρασαν το add-on του πρώτου Rainbow Six, ονόματι Eagle Watch, θα θυμούνται ότι το συγκεκριμένο expansion πρόσφερε -πλην των πέντε καινούριων αποστολών- νέα μέλη στην ομάδα Rainbow, όπως επίσης καινούρια πιστόλια και τουφέκια. Σε αυτούς τους τομείς το Urban Ops φαντάζει φτωχό, αφού εισάγει μόνο τέσσερα καινούρια όπλα για τον πρωτεύοντα οπλισμό σας. Το ένα, μάλιστα, είναι διαθέσιμο μόνο στο multiplayer. Η αλήθεια είναι, βέβαια, ότι το Rogue Spear έχει καλύψει ήδη μία μεγάλη γκάμα όπλων, η οποία δεν αφήνει περιθώρια για την εισαγωγή νέων τουφεκιών ή αραβίδων που, σε τελική ανάλυση, δεν μοιάζουν μεταξύ τους (π.χ. σε δύναμη πυρός, βάρος, βαλλιστικά χαρακτηριστικά κ.λπ.). Ονομαστικά τα νέα όπλα που προσφέρει το Urban Ops είναι τα: M249 SAW, RPD, HK 21E3 και AW COVERT. Περισσότερες πληροφορίες για αυτά θα βρείτε στο σχετικό ένθετο.

Επειδή, όμως, τέσσερα νέα όπλα δεν είναι αρκετά για να ικανοποιήσουν τους λάτρεις του Rogue Spear, το πακέτο περιλαμβάνει επιπλέον δύο mini campaigns. Η πρώτη αποτελείται από πέντε νέες αποστολές που εξελίσσονται σε περιβάλλον πόλεως. Οι πέντε αυτές ξεχωριστές πόλεις είναι η Κωνσταντινούπολη, το Λονδίνο, η Βενετία, το Μεξικό και το Χονγκ Κονγκ.

Οι τρομοκράτες διαφέρουν σε κάθε τοποθεσία και οι καταστάσεις κάτω από τις οποίες η ομάδα σας πρέπει να εκτελέσει το καθήκον της είναι ξεχωριστές.

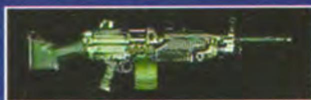


Καλά, είσαι σοβαρός; Δύο σκαλιά ανέβηκες και "ψόφησες";

Περιέργως, όμως, η μόνη αποστολή στην οποία θα συναντήσετε αθώους περαστικούς είναι αυτή της Κωνσταντινούπολης (τουλάχιστον στη Recruit δυσκολία)! Σε όλες τις άλλες οι αθώοι έχουν απομακρυνθεί από την περιοχή, αφήνοντας μόνο τους τρομοκράτες και σε μερικές περιπτώσεις τους ομήρους που μπορεί να έχουν υπό την κατοχή τους. Προτού κυκλοφορήσει το Urban Ops, είχα την εντύπωση ότι οι αθώοι περαστικοί θα έκαναν την εμφάνισή τους σε όλες τις αποστολές. Προφανώς, οι δημιουργοί δεν είχαν την ίδια άποψη. Σημειώστε ότι στη συγκεκριμένη αποστολή, εάν ένας από τους αθώους παρευρισκομένους στην αγορά της Κωνσταντινούπολης βρεθεί εντός του βεληνεκούς των πυρών που κατευθύνετε εναντίον των τρομοκρατών και χτυπηθεί, η αποστολή σας θα χαρακτηριστεί αυτόματα αποτυχημένη. Φυσικά, δεν έχει σημασία αν ο αθώος χτυπήθηκε από εσάς ή από τους τρομοκράτες. Για το νεκρό δεν θα υπάρχει πια καμία διαφορά...

Η δεύτερη mini campaign αποτελείται από πέντε αποστολές που υπήρχαν στο campaign του πρώτου -και κλασικού πια- Rainbow Six! Αυτές οι αποστολές αναβαθμίστηκαν με τη μηχανή γραφικών του Rogue Spear, ώστε να μη δείχνουν οπτικά "φτωχές" σε σύγκριση με εκείνες του κανονικού παιχνιδιού. Ολα τα καινούρια όπλα του Rogue Spear, καθώς και τα νέα μέλη της ομάδας Rainbow είναι διαθέσιμα κατά τη διάρκεια αυτών των αποστολών. Ισως μερικοί κάτοχοι του πρώτου Rainbow Six να μη βρουν κανένα ενδιαφέρον στις συγκεκριμένες αποστολές, αφού γνωρίζουν το περιεχόμενό τους. Ομως, η ύπαρξη του mini campaign που τιτλοφορείται Classic Missions στοχεύει τους παίκτες του Urban Operations, οι οποίοι δεν διαθέτουν το Rainbow Six. Οντας κάτοχος του τελευταίου μπορώ να πω ότι το οπτικό αποτέλεσμα αυτής της "αναστήλωσης" είναι πολύ καλό και σίγουρα οι συ-

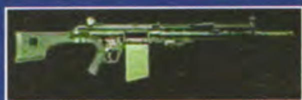
ΝΕΑ ΟΠΛΑ, ΝΕΕΣ ΕΜΠΕΙΡΙΕΣ



M249 Squad Automatic Weapon: Ισως το πιο δημοφιλές ελαφρύ πολυβόλο στον αμερικανικό στρατό, αφού επιβάλλεται να υπάρχει ένας στρατιώτης με SAW σε κάθε ομάδα των τεσσάρων. Οταν εξοπλίζετε τους πράκτορές σας, φροντίστε να υπάρχει τουλάχιστον ένα μέλος της ομάδας με SAW, αφού είναι το τέλειο όπλο υποστήριξης. Εάν το επιλέξετε ως προσωπικό όπλο, καλό είναι να είστε σε ακίνητη ή, καλύτερα, σκυμμένη θέση όταν ανοίξετε πυρ. Η συμπεριφορά του M249 εξομοιώνεται ικανοποιητικά, αν και οι προγραμματιστές παρέβλεψαν το γεγονός ότι παθαίνει εμπλοκή αρκετές φορές, προφανώς για χάρη του παιχνιδιού...



RPD: Διαθέσιμο μόνο στο multiplayer, όπως άλλωστε ήταν πολλά όπλα από το πρώτο Rogue Spear (π.χ. AK-47, Scorpion, Dragunov). Το manual αναφέρει ότι το ρωσικής προέλευσης RPD υπάρχει από τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Το όπλο που η Red Storm ονομάζει RPD, εγώ το ξέρω ως PPSh41. Δεν γνωρίζω αν το RPD είναι νέα έκδοση, αλλά πάντως -σε σχέση με το M249- είναι σαφώς πιο άστοχο. Σε αντίθεση με άλλα όπλα, όμως, το RPD μπορεί να σταθεροποιηθεί ταχύτερα ύστερα από κάθε βολή. Κατά τη γνώμη μου, η θυσία της ακρίβειας προκειμένου να ανακτηθεί γρηγορότερα η σταθερότητα (καθαρής βολής) δεν αξίζει.



Heckler & Koch 21E3: Η Heckler & Koch είναι γνωστή τόσο για το φημισμένο submachine gun MP-5 όσο και για το G3 που θα ξέρετε από τον ελληνικό στρατό. Το νέο όπλο της βασίζεται στην A3 έκδοση του γερμανικού G3 και έχει μεγαλύτερη ακρίβεια από το M249 SAW. Επίσης, χρησιμοποιεί σφαίρες μεγαλύτερου διαμετρήματος και υποστηρίζει single shot, semi-auto(3 round burst) και, φυσικά, fully auto. Στο χαρτί φαίνεται σίγουρα ανώτερο του SAW, αλλά στο παιχνίδι οι διαφορές στο αποτέλεσμα είναι ελάχιστες. Προτιμήστε SAW.



AW "COVERT": Κορυφαίο όπλο για ακροβολιστές, αφού διαθέτει ενσωματωμένο σιγαστήρα. Τώρα οι τρομοκράτες δεν θα ακούν ούτε θα βλέπουν από πού βάλλονται. Δεν πρόκειται βέβαια για το εντελώς αθόρυβο όπλο, κάνει όμως και με το παραπάνω τη δουλειά του. Οπως τα περισσότερα sniper rifles, το AW "COVERT" χρησιμοποιεί σφαίρες διαμετρήματος της κατηγορίας των 7,62mm. Πολύ ικανό όπλο.

γκεκριμένες αποστολές δεν πρέπει να αγνοηθούν από κανέναν.

ΟΙ MULTIPLAYER ΠΡΟΣΘΗΚΕΣ

Η αλήθεια είναι ότι αρχικά δεν είχα δώσει ιδιαίτερη σημασία στο multiplayer μέρος του Rogue Spear, εξαιτίας της απογοήτευσης που ένιωσα όταν προσπάθησα να συνδεθώ με τη δωρεάν υπηρεσία Heat.net, η οποία υποστηρίζεται από το παιχνίδι. Από τη στιγμή που θα επιλέγατε το Heat.net, άρχιζε μία μεγάλη περίοδος αναμονής έως ότου συνδεόταν ο client -που πρέπει να είχατε κατεβάσει- με το ανάλογο κανάλι για το Rogue Spear. Αυτή η καθυστέρηση, όπως και το αρκετό lag κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, με απέτρεψαν από μελλοντικές προσπάθειες. Φυσικά, δεν μπορώ να είμαι βέβαιος αν η υπηρεσία Heat.net ήταν τότε αργή ή απλώς η δική μου σύνδεση δεν ήταν από τις καλύτερες εκείνη την εποχή. Εχοντας, πάντως, κακές αναμνήσεις από το multiplayer δεν είχα σκοπό να ξαναπροσπαθήσω Internet games μέχρι την κυκλοφορία του expansion pack, το οποίο θα προωθούσε αυτόν τον τομέα αρκετά. Ετσι και έγινε: Τα Urban Ops προσφέρουν, καταρχήν, οκτώ νέους multiplayer χάρτες διαθέσιμους ακόμα και για single player μέσω των επιλογών που υπήρχαν από το Rogue Spear, Terrorist Hunt και Lone Wolf από το μενού του Custom Mission. Σε αυτήν την περίπτωση μπορείτε να ορίσετε τον αριθμό των τρομοκρατών που θα υπάρχουν στην πίστα και το επίπεδο δυσκολίας τους. Οι οκτώ νέες πίστες είναι οι εξής: Snow Base, Chemical Compound, Bunkers, Storage Depot, Old Train Tracks, Training Maze, Graveyard και Underwater Habitat. Οι καλύτερες, κατά τη γνώμη μου, είναι οι Bunkers, Old Train Tracks και Graveyard, αφού πληρούν όλες τις απαραίτητες προϋποθέσεις για multiplayer παιχνίδια μέχρι τεσσάρων ατόμων. Πιστέψτε με -εκτός αν βρίσκεστε στην Αμερική και έχετε σύνδεση τύπου DSL-, δεν θα θέλετε να παίζετε με περισσότερους από τέσσερις-πέντε χρήστες ταυτόχρονα... Επίσης, αν αντιμετωπίζετε και εσείς προβλήματα με το Heat.net, τότε προτείνω το Microsoft Network (MSN) Gaming Zone, το οποίο μέχρι στιγμής με έχει βγάλει ασπροπρόσωπο! Ολα τα απαραίτητα για την εγκατάστασή του βρίσκονται στο CD, και η δημιουργία προσωπικού δωρεάν account είναι αρκετά γρήγορη. Η σύνδεση με τον ανάλογο server του Rogue Spear (μέσω του κεντρικού μενού όλων των παιχνιδιών που υποστηρίζονται από το MSN) γίνεται με τον browser σας. Ο κατάλογος του Rogue Spear χωρίζεται στο απλό πια παιχνίδι και σε αυτό των Urban Operations. Εκεί θα βρείτε αρκετές επιλογές για διαφορετικού τύπου παιχνίδια όπως: Tango Hunt, Hostage Rescue και Team Elimination. Διαλέγοντας μία από αυτές τις επιλογές, ο client του MSN θα ανοίξει και θα παρουσιάσει όλα τα game rooms. Εσείς δεν έχετε παρά να μπείτε σε ένα από αυτά ή να δημιουργήσετε ένα δικό σας. Προσοχή, όμως! Οταν αποφασίσετε να μπείτε σε ένα παιχνίδι, κοιτάξτε το subject line, καθώς ο δημιουργός μπορεί να έχει ενεργοποιήσει κάποιο ειδικό Modification (MOD) που εσείς να μην έχετε εγκατεστημένο στο μηχάνημά σας. Τα Mods, ως γνωστόν και από το Quake, είναι 3rd party προγράμματα, τα οποία -στη συγκεκριμένη περίπτωση του Rogue Spear- προσφέρουν μία μεγάλη ποικιλία από διαφορε-



"He died on the table."

τικά όπλα, νέα skins, νέους ήχους και νέα εξαρτήματα. Mods είναι δυνατόν να βρείτε σε σελίδες αφιερωμένες στο Rogue Spear και το expansion του, από όπου μπορείτε να τα κατεβάσετε και άνετα να τα εγκαταστήσετε στο directory του Rogue Spear.

Μία από τις καινοτομίες των Urban Ops είναι η επίσημη υποστήριξη αυτών των Mods, αφού η Red Storm έφτιαξε ένα μενού αποκλειστικά γι' αυτά. Ετσι πλέον μπορείτε να έχετε πολλά Mods στο directory του Rogue Spear (Rogue Spear\mods) και να τα ενεργοποιείτε ή απενεργοποιείτε μέσα από το ίδιο το παιχνίδι, χωρίς να χρειάζεται να τα σβήνετε και να βάζετε άλλα. Φυσικά, μόνο ένα Mod μπορεί να είναι ενεργό όταν κληθείτε να παίξετε. Αν επιχειρήσετε να μπείτε σε παιχνίδι που χρησιμοποιεί mod το οποίο δεν έχετε, το πρόγραμμα θα σας το πει. Αν προσπαθήσετε να μπείτε σε παιχνίδι που κάνει χρήση mod το οποίο έχετε μεν, αλλά δεν το έχετε ενεργοποιήσει, το παιχνίδι θα το ενεργοποιήσει αυτόματα για εσάς, ώστε να μη χάσετε πολύτιμο χρόνο. Πρόκειται ίσως για την πιο σημαντική προσθήκη του Urban Operations στον τομέα του multiplayer. Αυτό δείχνει ότι η Red Storm πρόσεξε τη συνεχώς αυξανόμενη πορεία των Mods και ότι μέσω αυτής της νέας επιλογής διευκολύνει τους χρήστες τους, ενώ παράλληλα ενθαρρύνει τους δημιουργούς τους να συνεχίζουν την καλή δουλειά. Αν ψάξετε λίγο στο Internet, θα βρείτε το Mod με τα όπλα και τον εξοπλισμό που σας ταιριάζει. Ακόμα θυμάμαι τα Mods για το πρώτο Rainbow Six. Μερικά από αυτά υπάρχουν ακόμα στο Rogue Spear (π.χ. NATO mod).

DEFEND!

Το Defend είναι ένας καινούριος τύπος παιχνιδιού, με τον οποίο μπορείτε να εξοικειωθείτε αν παίξετε σε single player μέσω της γνωστής επιλογής Custom Mission. Επιλέγοντας το Defend θα πρέπει εν συνεχεία να διαλέξετε μία από τις καινούριες campaign πίστες, όπου θα αγωνιστείτε. Μόλις διαλέξετε και τον οπλισμό σας, θα μπείτε στο παιχνίδι, όπου σκοπός σας είναι να υπερασπιστείτε έναν διακόπτη στο σημείο στο οποίο ξεκινάτε και να αποτρέψετε τους κακοποιούς από το να τον ενεργοποιήσουν. Σε αυτήν την περίπτωση, οι τρομοκράτες είναι εκείνοι που σας ψάχνουν και ανάλογα με τη διαμόρφωση της εκάστοτε πίστας σάς επιτίθενται από όλες τις μεριές! Οι εχθροί δεν θα διστάσουν να σας πετάξουν ακόμα και χειροβομβίδες, προκειμένου να σας απομακρύνουν έστω και για λίγο από το πόστο σας. Ο συγκεκριμένος τύπος παιχνιδιού δεν έχει χρονικό περιθώριο, οπότε -όπως μαντεύετε- και σε αυτήν την περίπτωση πρέπει να σκοτώσετε όλους τους τρομοκράτες για να νικήσετε. Μερικές φορές θα χρειαστεί να εφορμήσετε αφήνοντας το πόστο σας αφύλακτο, προκειμένου να τους βρείτε όλους. Προσοχή, όμως, διότι καθώς εσείς ψάχνετε από τη μία μεριά, οι επιζώντες μπορεί να καταφέρουν να φτάσουν στο διακόπτη από την άλλη! Σε αυτό ακριβώς το σημείο το παιχνίδι μοιάζει εκπληκτικά με το... κρυφτοκυνηγητό, σε μία μάλλον πιο βίαιη έκδοσή του! Σημειώστε ότι είστε ένας εναντίον όλων. Το πρόγραμμα δεν θα σας επιτρέψει να πάρετε πάνω από ένα μέλος της ομάδας.


Ο υπόγειος του Λονδίνου έχει φτιαχτεί άψογα!

ΝΕΑ HOTKEYS - ΕΞΕΛΙΓΜΕΝΗ A.I.

Μία από τις σημαντικότερες προσθήκες του expansion στον τομέα του single player είναι τα hot-keys για διαταγές στα άλλα μέλη της ομάδας μέσω του Numpad. Πρόκειται για κάτι που με μεγάλη επιτυχία είχε κάνει το SWAT 3 της Sierra και σαφέστατα έλλειπε από το Rogue Spear. Ετσι, τώρα, έξι σημαντικές εντολές προς τους συναδέλφους σας είναι εξαιρετικά εύκολο να δοθούν μέσω των πλήκτρων του numpad. Συγκεκριμένα, μπορείτε να διατάξετε το συνάδελφό σας να ρίξει flashbang ή frag grenade, να ανοίξει μία πόρτα πυροβολώντας τη, να στοχεύσει προς το μέρος προς το οποίο στοχεύετε εσείς, να καλύψει μία περιοχή και, τέλος, να την υπερασπιστεί. Ολα αυτά μπορούν να γίνουν με τα πλήκτρα 1, 2, 3, 7, 8 και


Τον έπιασα στην ανάγκη του.

9 του numpad.

Επίσης, σύμφωνα με τα λεγόμενα της Red Storm, το Urban Operations διαθέτει εξελιγμένο A.I. Προσωπικά, πάντως, δεν μπορώ να γράψω κάτι τέτοιο, αφού φαινόμενα όπως ο πυροβολισμός ενός τρομοκράτη με όπλο που φέρει σιγαστήρα και η παρουσία του ανυποψίαστου διπλανού του είναι ακόμη υπαρκτά. Δεν είμαι σίγουρος αν το γεγονός ότι οι εχθροί πετάνε χειροβομβίδες στο Defend (διότι δεν θυμάμαι να συνάντησα κάτι τέτοιο αλλού) μπορεί να θεωρηθεί εξέλιξη στην A.I. Αυτό το αφήνω στην κρίση σας.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Τελικά, είναι αρκετά δύσκολο να συμπεράνει κάποιος αν εντέλει το Urban Operations αξίζει. Για όποιον ψάχνει απλώς μία νέα single play εμπειρία, οι πέντε καινούριες πίστες και τα λιγοστά νέα όπλα μάλλον δεν σημαίνουν πολλά. Για εκείνον, όμως, που παίζει αρκετά multiplayer, μάλλον αξίζει. Μια βόλτα στα κανάλια του Rogue Spear στο Internet είναι αρκετή για να καταλάβετε ότι το συγκεκριμένο add-on έχει πέραση! Ειδικά τώρα που το expansion του SWAT 3 ακυρώθηκε για τα καλά (αναμένεται να κυκλοφορήσει απλώς ένα patch που θα επιτρέπει on-line gaming), το σκήπτρο των Tactical Action πήρε πάλι το Rogue Spear...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΗΧΟΣ	91
GAMEPLAY	89
ΑΝΤΟΧΗ	83

85



Ενα add-on που θα άξιζε για όλους, αν είχε μεγαλύτερο campaign συνοδευόμενο από περισσότερα όπλα. Στο multiplayer παίρνει σίγουρα άριστα!

HINTS & TIPS

Ο "σιχαμερός" μήνας Σεπτέμβριος. Το τέλος των διακοπών του καλοκαιριού, η έναρξη του σχολικού έτους, οι επαναληπτικές εξετάσεις στα πανεπιστήμια, τα πρωτοβρόχια, η μείωση της διάρκειας της ημέρας... Δεν μπορώ να καταλάβω αν όλα τούτα αποτελούν τυχαίο γεγονός ή το σχέδιο ενός διαταραγμένου νου που σκοπό έχει να μας κάνει να μισήσουμε το μήνα Σεπτέμβριο. Οπως και να έχει, πάντως, προσπαθώντας να διατηρήσουμε το χαμόγελό μας, επιστρέφουμε από τη στήλη "Hints & Tips" με ό,τι νεότερο κυκλοφορεί στον (υπό-)κοσμο των παιχνιδιών.

του Πέτρου Παπαθανασίου

AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS

Γίνεται το άριστο καλύτερο; Από ό,τι φαίνεται γίνεται (το πιστοποιεί άλλωστε ο Καφούρος, ο οποίος επί τρεις ημέρες το τεστάρει με μανία στο διπλανό γραφείο). Ο λόγος για το τελευταίο add-on του φανταστικού Age of Empires 2 και των cheats του.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού,



πατήστε <ENTER> κι έπειτα πληκτρολογήστε τις ακόλουθες φράσεις/κωδικούς:

aegis: Επιταχύνεται η διαδικασία του χτισίματος.
cheese steak jimmy's: Αποκτάτε 1.000 food.
robin hood: Αποκτάτε 1.000 gold.
rock on: Αποκτάτε 1.000 stone.
lumberjack: Αποκτάτε 1.000 wood.
how do you turn this on: Eνα αυτοκίνητο Cobra στη διάθεσή σας.
wimpywimpywimpy: Αμεση αυτοκτονία.
natural wonders: Πλήρης έλεγχος της φύσης.
black death: Καταστροφή όλων των αντιπάλων.
aegis: Ταχύτατο χτίσιμο.
woof woof: Ιπτάμενοι σκύλοι!
marco: Αποκάλυψη ολόκληρου του χάρτη.
resign: Αμεση ήττα.



i r winner: Αμεση νίκη.
torpedo1: Θάνατος του πρώτου αντιπάλου.
torpedo2: Θάνατος του δεύτερου αντιπάλου.
torpedo3: Θάνατος του τρίτου αντιπάλου.
torpedo4: Θάνατος του τέταρτου αντιπάλου.
torpedo5: Θάνατος του πέμπτου αντιπάλου.
torpedo6: Θάνατος του έκτου αντιπάλου.
torpedo7: Θάνατος του έβδομου αντιπάλου.
torpedo8: Θάνατος του όγδοου αντιπάλου.
polo: Ακυρώνεται το fog of war.
to smithereens: Μία μονάδα saboteur στη διάθεσή σας.
i love the monkey head: Ψηλοί, ταχύτατοι, αλλά -κατά τ' άλλα- εντελώς άχρηστοι χωρικοί.

DEUS EX

Στο περιθώριο του review αυτού του εκπληκτικού παιχνιδιού που φιλοξενείται στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας, επανερχόμαστε μέσα από τη στήλη "Hints & Tips", δίνοντάς σας τους κωδικούς που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να μετακινηθείτε από επίπεδο σε επίπεδο και να δείτε όλα τα ενδιάμεσα βίντεο του παιχνιδιού.

Υπενθυμίζουμε ότι για να μπείτε



σε Cheat mode πρέπει να ακολουθήσετε την εξής διαδικασία:

Με έναν οποιονδήποτε text editor ανοίξτε το αρχείο "user.ini" που βρίσκεται στον υποκατάλογο "system" του παιχνιδιού. Βρείτε τα σημεία στα οποία αναγράφεται "t=" και μετατρέψτε το τελευταίο σε "t=talk". Ξεκινήστε το Deus Ex και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού



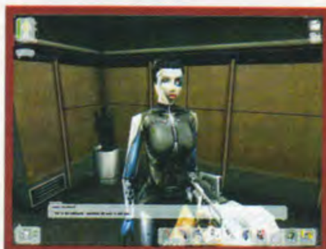
πιέστε το <T>. Στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζεται ένα πλαίσιο διαλόγου, όπου αναγράφεται "Say:". Σβήστε το και αντικαταστήστε το με τη φράση: set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True.

Μετακίνηση σε άλλο level

Αφού μπείτε στο Cheat mode, ξαναπατήστε <T> και αντί του "Say:" εισαγάγετε τις ακόλουθες φράσεις για να οδηγηθείτε στο αντίστοιχο level:

Open 00_Training
Open 00_TrainingCombat
Open 00_TrainingFinal
Open 01_NYC_UNATCOHQ
Open 01_NYC_UNATCOIsland
Open 02_NYC_Bar
Open 02_NYC_BatteryPark
Open 02_NYC_FreeClinic
Open 02_NYC_Hotel
Open 02_NYC_Smug
Open 02_NYC_Street
Open 02_NYC_Underground
Open 02_NYC_Warehouse
Open 03_NYC_747
Open 03_NYC_Airfield
Open 03_NYC_AirfieldHeliBase
Open 03_NYC_BatteryPark
Open 03_NYC_BrooklynBridge Station
Open 03_NYC_Hangar
Open 03_NYC_MolePeople
Open 03_NYC_UNATCOHQ
Open 03_NYC_UNATCOIsland
Open 04_NYC_Bar
Open 04_NYC_BatteryPark
Open 04_NYC_Hotel
Open 04_NYC_NSFHQ
Open 04_NYC_Smug
Open 04_NYC_Street
Open 04_NYC_UNATCOHQ
Open 04_NYC_UNATCOIsland
Open 04_NYC_Underground
Open 05_NYC_UNATCOHQ
Open 05_NYC_UNATCOIsland
Open 05_NYC_UNATCOMJ12lab

Open 06_HongKong_Helibase
Open 06_HongKong_MJ12lab
Open 06_HongKong_Storage
Open 06_HongKong_TongBase
Open 06_HongKong_VersaLife
Open 06_HongKong_WanChai_Canal
Open 06_HongKong_WanChai_Garage
Open 06_HongKong_WanChai_Market
Open 06_HongKong_WanChai_Street
Open 06_HongKong_WanChai_Underworld
Open 08_NYC_Bar
Open 08_NYC_FreeClinic
Open 08_NYC_Hotel
Open 08_NYC_Smug
Open 08_NYC_Street
Open 08_NYC_Underground
Open 09_NYC_Dockyard
Open 09_NYC_Graveyard
Open 09_NYC_Ship
Open 09_NYC_ShipBelow



Open 09_NYC_ShipFan
Open 10_Paris_Catacombs
Open 10_Paris_Catacombs_Tunnels
Open 10_Paris_Chateau
Open 10_Paris_Club
Open 10_Paris_Metro
Open 11_Paris_Cathedral
Open 11_Paris_Everett
Open 11_Paris_Underground
Open 12_Vandenberg_Cmd
Open 12_Vandenberg_Computer
Open 12_Vandenberg_Gas
Open 12_Vandenberg_Tunnels
Open 14_OceanLab_Lab
Open 14_Oceanlab_Silo
Open 14_OceanLab_UC
Open 14_Vandenberg_Sub
Open 15_Area51_Bunker
Open 15_Area51_Entrance
Open 15_Area51_Final
Open 15_Area51_Page

Πρόσβαση σε όλα τα βίντεο του Deus Ex

Οπως και πριν, πατήστε το <T> και εισαγάγετε:

Open 00_Intro
Open 99_Endgame1
Open 99_Endgame2
Open 99_Endgame3
Open 99_Endgame4

HALF-LIFE: COUNTERSTRIKE

Θέλετε να κυνηγήσετε τρομοκράτες του PKK (;) στην Κωνσταντινούπολη; Ντροπή σας. Αφού επιμένετε, όμως, εμείς το μόνο που μπορούμε να κάνουμε -εκτός από το να δηλώσουμε την ιδεολογική αντίθεσή μας- είναι να σας υποδείξουμε ορισμένες ingame εντολές τροποποίησης του gameplay.

Οι κωδικοί που ακολουθούν μπορούν να εισαχθούν μόνο από τον υπολογιστή του host server, στην κονσόλα διαλόγου (πατώντας το πλήκτρο "~") κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

- **Αλλαγή της βαρύτητας**

sv_gravity X, όπου X ένας αριθμός από το -999 έως το 999999.



Auto-reload

+reload. Το πρόβλημα εδώ είναι ότι κάθε φορά που θα ρίχνετε μία βολή, θα κάνετε reload, κάτι το οποίο απαιτεί κάποιο χρόνο. Για να απενεργοποιηθεί, πληκτρολογήστε -reload.

- **Αύξηση της ταχύτητας κίνησης**

cl_forwardspeed X, όπου X ένας αριθμός από το 0 έως το 999, ο οποίος αντιστοιχεί στην ταχύτητα κίνησης προς τα εμπρός.

cl_backwardspeed X, όπου X ένας αριθμός από το 0 έως το 999, ο οποίος αντιστοιχεί στην ταχύτητα κίνησης προς τα πίσω.



cl_sidespeed X, όπου X ένας αριθμός από το 0 έως το 999, ο οποίος αντιστοιχεί στην ταχύτητα της πλάγιας κίνησης (strafe).

- **Επιλογή επιπέδου**

Changelevel xxxx, όπου xxxx η ονομασία του αντίστοιχου επιπέδου.

- **Καθορισμός του timer των εκρηκτικών C4**

Mp_c4timer X, όπου X ένας αριθμός από το -1000 έως το 1000. Προσοχή, όμως, καθώς το -1000 δίνει ελάχιστο περιθώριο χρόνου πριν από την ενεργοποίηση.

HEAVY METAL F.A.K.K.²

Το περιμένατε πώς και τι όταν ακούσατε για την κουκλάρα Julie Strain. Σας την έσκασε, όμως, διότι εμφανίζεται ευπρεπώς (τέλος πάντων... κρύβοντας τα επίμαχα σημεία της) καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Τα κόλπα για το F.A.K.K.² ακολουθούν και... όχι, δεν περιλαμβάνεται κανένα Nude cheat.

Από την επιλογή "Video/Audio" επιλέξτε "Advanced" και έπειτα κάνετε κλικ στην επιλογή "Console". Τώρα πια μπορείτε να εισαγάγετε τους ακόλουθους κωδικούς κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού στην κονσόλα διαλόγου, η οποία ενεργοποιείται πατώντας το <~>:



CHEAT ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

BALDUR'S GATE

Ευχαριστούμε το φίλο της στήλης Σπύρο "Drizzt" Τρουλλινό που είχε όρεξη μέσα στο κατακαλόκαιρο να παίζει το εκπληκτικό Baldur's Gate (πάντως, το σίγουρο είναι ότι, όπως φαίνεται από το παιχνίδι και το



παρατσούκλι του, ο κόσμος των Forgoten Realms είναι ο αγαπημένος του). Τον ευχαριστούμε όχι, βέβαια, για την όρεξή του, αλλά για το κολπάκι που μας έστειλε για το παιχνίδι.

Υπάρχει ένα bug που αν το εκμεταλλευθείτε σωστά μπορείτε να αποκτήσετε τεράστιες ποσότητες από κάθε potion. Πρώτα απ' όλα, θα πρέπει να διαθέτετε τουλάχιστον δύο από τα potions που θέλετε να πολλαπλασιάσετε. Βάλτε τα potions σε μία από τις θέσεις των fast use αντικειμένων του inventory και πιείτε το πρώτο. Τώρα θα πρέπει ο δείκτης κάτω από το εικονίδιο του potion να γίνει 1. Πιείτε και το δεύτερο και, στα λίγα δευτερόλεπτα που απαιτούνται για να εξαφανιστεί το εικονίδιο, ξανασηκώστε το potion και περιμένετε μέχρι να εξαφανιστεί ο δείκτης. Αφήστε το και ξαναπιείτε το και προτού προλάβει να εξαφανιστεί το εικονίδιο ξανασηκώστε το. Αυτομάτως ο δείκτης θα εκτοξευθεί στην ένδειξη 535. Μόλις, λοιπόν, αφήσετε το potion στο inventory σας, θα ανακαλύψετε ότι έχετε πλέον στη διάθεσή σας... 65.535 potions!!! Ελπίζουμε να σας φτάνουν.

- **give all:** Για να αποκτήσετε όλα τα αντικείμενα
- **god:** Για να ενεργοποιήσετε το God mode.
- **noclip:** Για να περνάτε ελεύθερα μέσα από εμπόδια και τοίχους.
- **notarget:** Για να μη σαν επιτίθενται οι εχθροί σας.
- **map <όνομα>:** Μεταφορά στο χάρτη <όνομα> (βλ. τη λίστα που ακολουθεί).

Οι χάρτες του παιχνιδιού blood

cemetary
cliff1
cliff2
creeperpens
end
fakkhouse
fog
gruff
gruff_cinema
homes1
homes2evil
homes2good
intro
landersroost
oracle
oracleway
otto
over
shield
swamp1
swamp2
swamp3
towncenter_evil
towncenter_good
training
under
water
zoo

KA52 TEAM ALLIGATOR

Το καμάρι της ρωσικής αεροπορίας στρατού, όταν τέλος πάντων τεθεί σε υπηρεσία, λέγεται KA52. Σύντροφοι, αν ξεμείνατε από πυρομαχικά, πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα <CTRL> και <END> και θα δείτε την ένδειξη "get ammo". Θα εμφανιστεί στην οθόνη ένα κόκκινο βέλος. Ακολουθήστε την πορεία που θα σας υποδείξει (προς τη βάση σας) και, όταν φτάσετε εκεί,



απλώς προσγειώστε το ελικόπτερο στην πλατφόρμα με τις λευκές γραμμές. Εκτός του ότι θα αναπληρώσετε τα πυρομαχικά σας, οποιαδήποτε ζημιά στο ελικόπτερο θα επιδιορθωθεί αμέσως.

MADDEN NFL 2001

Ιδού ένα sport game που σίγουρα δεν θα συγκινούσε τον master Καφούρο (αμερικανικό ποδόσφαιρο, γαρ, ναι αυτό που κοπανιούνται κάτι γομάρια προσπαθώντας να διεκδικήσουν μια μπάλα που μοιάζει με πεπόνι).

Το ίδιο το παιχνίδι σάς προσφέρει τη δυνατότητα πρόσβασης σε επιπλέον ομάδες, αρκεί να γνωρίζετε τους κωδικούς που απαιτούνται. Αυτούς τους εισάγετε στο "Secret Codes" από την επιλογή "Settings" και είναι (στις παρενθέσεις αναγράφεται η χρονολογία στην οποία αντιστοιχεί η σύνθεση της ομάδας):

Lionpower: Για τους Lions (1957)
Goldrush: Για τους 49ers (1957)
Jollygreen: Για τους Giants (1958)
Stables: Για τους Colts (1958)
Getem: Για τους Texans (1962)
Therewasaman: Για τους Oilers (1962)
Megiveyou: Για τους Chiefs (1966)
Champs: Για τους Packers (1966)



Whoshotjr: Για τους Cowboys (1966)
Blitzer: Για τους Rams (1967)
Snowplow: Για τους Packers (1967)
Tundra: Για τους Cowboys (1967)
Heidi: Για τους Raiders (1968)
Shocker: Για τους Colts (1968)
Tvtimeout: Για τους Jets (1968)
Nofluke: Για τους Chiefs (1969)
MNF: Για τους Browns (1970)
Overtime: Για τους Chiefs (1971)
Lucky: Για τους Steelers (1972)
Perfect: Για τους Dolphins (1972)
Airshow: Για τους Colts (1972)
Steelcurtain: Για τους Steelers (1974)
Purple: Για τους Vikings (1975)
Hailmary: Για τους Cowboys (1975)
Dynasty: Για τους Steelers (1978)
Holy: Για τους Raiders (1978)
Roller: Για τους Chargers (1978)
Comeback: Για τους Cowboys (1979)



Ironman: Για τους Chargers (1981)
Thecatch: Για τους 49ers (1981)
Tigers: Για τους Bengals (1981)
Nochance: Για τους Cowboys (1981)
Dantheman: Για τους Dolphins (1984)
Upset: Για τους Bears (1985)
Blowout: Για τους Patriots (1985)
Flyaway: Για τους Falcons (1985)
Shocker: Για τους Colts (1986)
Thedrive: Για τους Broncos (1986)
Wideright: Για τους Bills (1990)
Neonlights: Για τους Falcons (1991)
Comebackkid: Για τους Bills (1992)
Notagain: Για τους Bills (1993)
Charge: Για τους Chargers (1994)
Defense: Για τους Panthers (1996)
Almost: Για τους Packers (1996)
Missedchance: Για τους Vikings (1998)
Noluck: Για τους Packers (1998)
Thecatchtwo: για τους 49ers (1998)
madden84: Για όλες τις ομάδες του 1984
86madden: Για όλες τις ομάδες του 1986
madden88: Για όλες τις ομάδες του 1988
90madden: Για όλες τις ομάδες του 1990
madden92: Για όλες τις ομάδες του 1992
94madden: Για όλες τις ομάδες του 1994
madden96: Για όλες τις ομάδες του 1996
98madden: Για όλες τις ομάδες του 1998
inthegame: Για την ομάδα της... EA Sports

PLANESCAPE TORMENT

Η σειρά Baldur's Gate/Planescape Torment έχει απασχολήσει συστηματικά αυτή τη στήλη. Είναι τα αγαπημένα της RPGs, άλλωστε (φαίνεται;). Για να δούμε, όμως, τι καινούριο υπάρχει για το Planescape.

Αποκτήστε αμέτρητα χρήματα

Στο Smoldering Corpse bar βρείτε τη Moachi στη δεξιά άκρη του. Μιλήστε μαζί της και πείτε της ότι γνωρίζετε πως δεν είναι dustie και έπειτα ζητήστε της χρήματα. Θα σας δώσει 50 gold. Τη διαδικασία αυτή μπορείτε να την επαναλάβετε όσες φορές θέλετε.



Αποκτήστε καλά spells δωρεάν

Πηγαίνετε στο Clerks Ward και μπείτε στο inn. Σώστε το παιχνίδι και επιχειρήστε να κλέψετε την ιδιοκτήτρια. Αν δεν τα καταφέρετε, ξαναφορτώστε. Αν όμως τα καταφέρετε, θα αποκτήσετε ένα πολύ χρήσιμο κλειδί που ξεκλειδώνει το ανατολικότερο δωμάτιο. Ξεκλειδώστε και μπείτε. Εκεί ψάξτε τις ντουλάπες στο βορινό τοίχο και θα βρείτε κάμποσα spells, που θα σας φανούν χρήσιμα στη συνέχεια του παιχνιδιού.

SUBMARINE TITANS

Πώς θα είναι η μορφή του πολέμου κάτω από την επιφάνεια της θάλασσας στο μέλλον; Μάλλον άγνωστο, αν και το Submarine Titans δίνει μία συναρπαστική ιδέα σχετικά με το ερώτημα. Επειδή, όμως, η πολυπλοκότητα και η ταχύτητά του μπορεί να δυσκολέψουν κάποιους, το "PCM" είναι εδώ, προτού καν κυκλοφορήσει το παιχνίδι στην αγορά.



Πατήστε <ENTER> κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και πληκτρολογήστε:

AIR: Για μέγιστο αέρα.

CORIUM: Προσθέτει 5.000 corium.

ENERGY: Για μέγιστη ενέργεια.

EXITON: Προσθέτει 1.000 gold, 5.000 corium και 10.000 metal.

FOW: Για να αποκαλυφθεί πλήρως ο χάρτης.

GOLD: Προσθέτει 1.000 gold.

METAL: Προσθέτει 1.000 metal.

SILICON: Για μέγιστο silicon.

TECH: Για να αποκτήσετε όλες τις τεχνολογίες. PC

ΤΑ HINTS'N'TIPS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 10 ΤΕΥΧΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΤΕΥΧΟΣ
ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΤΕΥΧΟΣ
688(I) HUNTER-KILLER	120
AIRLINE TYCOON	119
ALIEN NATIONS	122
ALIENS vs PREDATOR	124, 125
ARMY MEN: AIR TACTICS	126
BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST	124
BANG! GUNSHIP ELITE	127
BEETLE CRAZY CUP	123
BUSINESS TYCOON	125
CARNIVORES	113
CODENAME EAGLE	121
DAGGERFALL	124
DAIKATANA	124
DEMOLITION RACER	123
DEUS EX	126
DIE HARD TRILOGY 2	121
DISCIPLES: SACRED LANDS	120
DOGS OF WAR	126
EARTH 2150	123
EARTHWORM JIM 3D	121
EMERGENCY - FIGHTERS FOR LIFE	121
EMPIRE OF THE ANTS	127
EXPENDABLE	121
F22 LIGHTNING 3	122
FIFA 2000	124
FINAL FANTASY VIII	125
FLYING HEROES	126
FORMULA ONE 2000	127
GANGSTERS	120
GORKY 17	120
GROUND CONTROL	126
HARD TRUCK 2	125
HEAVY GEAR II	123
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3: THE SHADOW OF DEATH....	127
HOMEWORLD	123
HUNT FOR THE RED BARON (DEMO)	124
HYPE, THE TIME QUEST	120
ICEWIND DALE	126
IMPERIUM GALACTICA II: ALLIANCES	124
INTERSTATE '82	119
KINGPIN	120
KISS PSYCHO CIRCUS	127
LUCKY LUKE	123
MAJESTY	122
MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION	127
MAYDAY	125
MDK 2	126

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΤΕΥΧΟΣ
MEAT PUPPET	119
MESSIAH	121, 122
METAL FATIGUE	127
MIDTOWN MADNESS	125
MIGHT & MAGIC VII	123
MOB RULE	119
MOTO RACER 2	123
MOTOCROSS MADNESS 2	126
NBA INSIDE DRIVE 2000	121
NEED FOR SPEED 5: PORSCHE 2000	123, 125
NOX	119
ODT: ESCAPE OR DIE TRYING	121
OUTCAST	123
PANZER GENERAL IIID ASSAULT	120
PLANESCAPE: TORMENT	119, 121
PRINCE OF PERSIA 3D	125
RAYMAN 2	120
RECOIL	119
RISK 2	124
ROLLERCOASTER TYCOON	119, 127
SHOGUN: TOTAL WAR	126
SINISTAR UNLEASHED	120
SOLDIER OF FORTUNE	121
SOUTH PARK RALLY	122
SPACE EMPIRES 4	127
SPEED BUSTERS	122
STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE (DEMO)	127
STAR TREK: ARMADA	122, 123
STAR WARS: DROID WORKS	125
STAR WARS: FORCE COMMANDER	122
STAR WARS: ROGUE SQUADRON	125
STARLANCER	123
SUPERBIKE 2000	124
SUPREME SNOWBOARDING	120
TACHYON: THE FRINGE	124
THANDOR	126
THIEF 2: THE METAL AGE	121
TOM CLANSY'S SSN	121
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	122
TRICK STYLE	122
ULTIMA IX: ASCENSION	119
VAMPIRE: THE MASQUERADE	126
VIETNAM: BLACK OPS	127
WARGAMES	119
WARHAMMER 40K: CHAOS GATE	120
WARLORDS: BATTLECRY	126
WARZONE 2100	122
WET ATTACK	124
WILD METAL COUNTRY	125

COMMAND LINE

Επειδή πολλά cheats απαιτούν την έναρξη του παιχνιδιού με τη χρήση της command line, σας δίνουμε την περιγραφή της διαδικασίας φορτώματος ενός προγράμματος με χρήση γραπτής εντολής και εισαγωγή παραμέτρων στην εντολή αυτή.

- Από το desktop των Windows πατήστε "Start" κι επιλέξτε "Run...".
- Από το παράθυρο "Run" σας δίνεται η δυνατότητα να τρέξετε το οποιοδήποτε εκτελέσιμο πρόγραμμα (.bat, .exe) με χρήση γραπτής εντολής (command). Η διαδικασία είναι γνώριμη σε εκείνους που έχουν χρησιμοποιήσει το DOS στο παρελθόν. Για να οδηγηθείτε στο folder που είναι αποθηκευμένο το εκτελέσιμο πρόγραμμα πατήστε το πλήκτρο "Browse...".
- Από το παράθυρο "Browse" επιλέξτε διαδοχικά τα folders έως ότου να φτάσετε σε εκείνο που περιέχει το εκτελέσιμο πρόγραμμα. Προσέξτε ότι στο παράθυρο των περιεχομένων κάθε φακέλου, πλην των εικονιδίων των folders εμφανίζονται και τα εικονίδια των εκτελέσιμων προγραμμάτων. Βρείτε το εκτελέσιμο πρόγραμμα και κάνετε διπλό κλικ στο εικονίδιό του...
- Επιστρέφετε στο παράθυρο "Run", όπου πλέον στο πλαίσιο της command line φαίνεται η εντολή κλήσης του εκτελέσιμου αρχείου. Για να προσθέσετε την παράμετρο που θέλετε, κάνετε κλικ αμέσως μετά το κλείσιμο των εισαγωγικών, πληκτρολογήστε την παράμετρο, πιέστε "OK" και απλώς περιμένετε να ολοκληρωθεί το φόρτωμα...

EVERQUEST
THE RUINS OF KUNARK
ΟΔΗΓΟΣ ΕΠΙΒΙΩΣΗΣ

Πάντα έλεγα ότι οι συντάκτες του "PC Master" είναι υπερβολικοί και ότι τζάμπα κατηγορούν τον έρμο τον Βαγγέλη ότι τους βασανίζει... Ωστόσο, διαπίστωσα του λόγου το αληθές όταν πέρασα από τα γραφεία για να πιω έναν καφέ. Με ανάγκασε, εφαρμόζοντας εντελώς δημοκρατικές διαδικασίες (το γνωστό G3 στον κρόταφο παράλληλα με το μαστίγιο με τις εννιά ουρές), να αναλάβω αυτό το αρθράκι...

Του Χρήστου "Falcon" Τσολακίδη

Everquest, λοιπόν, ή αλλιώς ακόμη ένας τρόπος να χάσετε τον ύπνο σας μέσω του Internet...

Το Ruins of Kunark είναι το expansion του γνωστού παιχνιδιού που, εκτός από το γεγονός ότι πλέον επιτρέπει στους χαρακτήρες να φτάσουν στο level 60, έχει ακόμη μία φυλή, τους Iksar (Lizardmen), και μία καινούρια ήπειρο από όπου και το όνομα του τίτλου.


Επιδρομή στο Neriak.

ΟΙ ΦΥΛΕΣ

Ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή. Το Everquest είναι αυτό που λέμε on-line multiplayer Role Playing Game, ένα παιχνίδι χαρακτήρων, το οποίο όμως παίζεται μόνο μέσω του Διαδικτύου και μόνο μαζί με πάρα πολλούς άλλους παίκτες. Ο κόσμος του Everquest ονομάζεται Norrath και έχει στη νέα μορφή του 4 ηπείρους, το Odus (πατρίδα των Erudians ή High Humans, όπως οι ίδιοι αποκαλούν τον εαυτό τους), την Antonica (πατρίδα των Barbarians, Humans, Half-Elves, Dark Elves, Trolls και Ogres), το Faydwer (πατρίδα των Dwarves, Gnomes, Wood Elves και των High Elves) και, τέλος, το Kunark (πατρίδα των αινιγματικών Iksar). Σε αυτόν τον κόσμο, λοιπόν, καλείται ο παίκτης να ζήσει και να πεθάνει ("dying is a way of living in Norrath", όπως χαρακτηριστικά λέει και ένας γνωστός Paladin), αλλά πρώτα πρέπει, εκτός από τη φυλή, να διαλέξει και τάξη (Class).

ΟΙ CLASSES

Στο Norrath υπάρχουν τάξεις για όλα τα γούστα.

Οι κλασικές melee classes: Warrior, Monk, Rogue.

Τα υβρίδια: Paladin, Shadow Knight, Ranger.

Οι ιερείς: Cleric, Shaman, Druid.

Οι μάγοι: Wizard, Magician, Enchanter, Necromancer.

Στον παίκτη δίνεται η δυνατότητα να διαλέξει το συνδυασμό που θέλει, αν και μόνο οι Human έχουν τη δυνατότητα να παίρνουν όλες τις κλάσεις. Δεν θα μπούμε εδώ στη διαδικασία να σας προτείνουμε τον ιδανικό συνδυασμό φυλής και κλάσης, μια και τα κριτήρια είναι πολλές φορές υποκειμενικά. Απλώς θα επιχειρήσουμε μία μικρή ανάλυση της καθεμιάς από τις κλάσεις.

Warrior

Ο Warrior είναι ο κλασικός fighter με τον οποίο, όπως όλοι ξέρουμε, είναι εύκολο να παίξεις στα μικρά levels, αφού οι επιπλέον πόντοι υγείας (hit points) που διαθέτει τον κάνουν σχετικά δυνατό. Ωστόσο, από ένα σημείο και μετά αυτός ο αριθμός των hit points θα αρχίσει να σας ενοχλεί, μια και θα χρειάζεστε μεγάλο χρονικό διάστημα για να συνέρχεστε ύστερα από κάθε μάχη, ακόμα κι αν έχετε εξασκήσει στο έπακρο την ικανότητα να δένετε τις πληγές σας (bind wound). Σε αυτό το σημείο η ανάγκη για να βρείτε κάποιον σύντροφο που να μπορεί να σας θεραπεύει γίνεται επιτακτική. Ομως, οι Warriors ("meat shields", όπως τους λέει μία φίλη μου Enchanter) είναι σχεδόν πάντα ευπρόσδεκτοι σε όλες τις ομάδες. Ακόμη ένα μειονέκτημα είναι ότι οι Warrior θέλουν να ξοδεύουν συνέχεια χρήματα για τον εξοπλισμό τους.

Monk

Ο Monk είναι ο απόλυτος άρχοντας των πολεμικών τεχνών και μπορεί να κάνει πολλή ζημιά, χρησιμοποιώντας απλώς τα χέρια και τα πόδια του. Δεν χρειάζεται όπλα και πανοπλίες, παρά μόνο όταν

αρχίζει να φτάνει στα υψηλά levels και οι ικανότητές του να επουλώνει τις πληγές του, ακόμη και στη διάρκεια της μάχης (mend bones), και να προσποιείται το νεκρό (feign death) αποβαίνουν συχνά σωτήριες... Ως κλασική melee κλάση έχει και αυτός την ίδια ζήτηση με τον Warrior, αλλά και τα ίδια προβλήματα αν θέλει να παίξει μόνος του στα υψηλά levels. Το κλασικό ερώτημα αν ένας 60 level Monk μπορεί να δείρει έναν 60 level Warrior, παραμένει, μια και τελικά αυτό εξαρτάται καθαρά από την ικανότητα που έχει κάθε παίκτης στο duel (μπορείτε να προκαλέσετε τον οποιονδήποτε σε μονομαχία και το αποτέλεσμά της, αν αυτός δεχτεί, θα ανακοινωθεί σε όλον τον Norrath).

Rogue

Ο Rogue είναι ο κυρίαρχος των σκιών, ο ιδανικός σύντροφος στην περίπτωση που είμαστε σε ξένες περιοχές. Μπορεί να μην είναι δυνατός, όπως οι υπόλοιπες melee classes, αλλά έχει κάποιες μοναδικές ικανότητες που τον κάνουν μία από τις πιο ευχάριστες κλάσεις του παιχνιδιού. Η δυνατότητα του backstab (πισώπλατο μαχαίρωμα), όπως και του hide and sneak που έχει, μαζί με το detect traps τον κάνουν ιδιαίτερα χρήσιμο για αναγνωρίσεις, ειδικά μέσα σε dungeons. Ακόμη η δυνατότητα να "ελαφρώνει" τους NPCs και τα τέρατα από τα παραπανίσιο βάρος των νομισμάτων που κουβαλάνε (pick pockets) είναι σίγουρα ιδιαίτερα χρήσιμη σε έναν κόσμο με "δύσκολη" οικονομία όπως αυτός του Norrath.

Paladin

Ο Paladin είναι ο γνωστός ιερός πολεμιστής, ο οποίος στην ουσία είναι κατά 3/4 Warrior και κατά 1/4 Cleric. Αποτελεί την αγαπημένη κλάση του υπογράφοντος, διότι δίνει τεράστιες δυνατότητες role playing. Τα πάντα είναι δύσκολα για τους Paladins, από τα quests που σχετίζονται με την κλάση μέχρι το γεγονός ότι είναι η μόνη από εκείνες που κατέχουν spells που δεν έχει ένα άμεσα επιθετικό αποτέλεσμα και χρησιμοποιείται μόνο ενάντια στους undead. Από την άλλη, η μοναδική ικανότητά του να θεραπεύει με ένα άγγιγμα (lay hands) και η δυνατότητα να κρατάει στα χέρια του τα ισχυρότερα όπλα του παιχνιδιού μάλλον εξισορροπούν τα μειονεκτήματα. Είναι η μοναδική κλάση εκτός από τους Cleric που έχει τη δυνατότητα να ανασταίνει τους συντρόφους της (ressurect). Ο Paladin, πάντως, παίρνει τα περισσότερα από τα skills που παίρνει και ο Warrior, καθώς και όλα τα είδη πανοπλίας, ενώ η δυνατότητα να θεραπεύει τον εαυτό του τού δίνει κάποιες μικρές δυνατότητες να παίξει και λίγο μόνος του, ακόμη και στα υψηλά επίπεδα. Αξίζει να σημειώσουμε ότι λόγω της διπλής φύσης του ο Paladin, όπως και ο Ranger και ο Shadow Knight, έχουν 25% experience penalty (χρειάζονται δηλαδή αρκετά μεγαλύτερη ποσότητα experience για να κερδίσουν level)...



Μπαίνοντας σε νέες περιοχές...

Shadow Knight

Ο Shadow Knight είναι το ακριβώς αντίθετο από τον Paladin: είναι κατά 3/4 Warrior και κατά 1/4 Necromancer. Ο Shadow Knight έχει σχεδόν όλη τη σειρά των spells που παίρνει ο Necromancer, απλώς τα αποκτά σε πολύ υψηλότερα levels και η μοναδική ικανότητά του να κάνει ζημιά στον αντίπαλο με ένα άγγιγμα (harm touch) μαζί με το γεγονός ότι και αυτός, όπως και ο Paladin, φοράει όλους τους τύπους πανοπλίας, τον καθιστούν υπολογίσιμη μονάδα και ευχάριστη προσθήκη σε κάθε group. Το γεγονός ότι λόγω της κλάσης του δεν είναι ιδιαίτερα δημοφιλής ανάμεσα στους NPCs είναι ίσως ένα αρνητικό σημείο, αλλά μόνο αν διαλέξετε κατά βάση good aligned race (Human, Erudian).

Ranger

Ο μαχητής της φύσης είναι κατά 3/4 Warrior και κατά 1/4 Druid. Είναι ο μόνος από τα υβρίδια που παίρνει όλα τα abilities του Warrior, αλλά αρκετά πιο αργά. Αν και δεν έχει τη δυνατότητα να φορά βαριές πανοπλίες, εντούτοις διατηρεί την ικανότητα να κάνει spells (snare, damage shields, dot's και φυσικά το πολυπόθητο Spirit of the Wolf - SOW-). Επίσης, είναι η μόνη κλάση, εκτός από τον Warrior, που έχει τη δυνατότητα για critical hits, αλλά μόνο όταν χρησιμοποιεί τόξο.

Ακόμα μία κλάση που γίνεται πάντα ευχάριστα δεκτή σε group, ειδικά μετά το 39ο level, οπότε αποκτά το Spirit of the Wolf (το spell αυτό σας δίνει τη δυνατότητα να τρέχετε πιο γρήγορα από τα περισσότερα τέρατα στο παιχνίδι, με αποτέλεσμα να γλιτώνετε τη ζωή σας σε δύσκολες καταστάσεις).

Cleric

Ο Cleric είναι η βασική θεραπευτική κλάση και το αγαπημένο συμπλήρωμα όλων των melee classes. Έχει τη δυνατότητα να φοράει βαριές πανοπλίες και οι επιθετικές δυνατότητές του δεν είναι άσχημες, ακόμη και χωρίς mana. Μπορεί να κάνει cast αρκετά αμυντικά και ενισχυτικά spells (buffs), αν και είναι κατά βάση healer, καθώς και να ανασταίνει τους συντρόφους του από το 29ο level, επιστρέφοντάς τους μάλιστα experience από το 39ο level και πάνω. Η σειρά των επιθετικών spells είναι αρκετά δυνατή, αν και τελικά δύσκολα μπορεί να κυνηγήσει μόνος του ύστερα από το level 20. Οπότε στην περίπτωση που ανήκετε σε μία ομάδα, να είστε σίγουροι ότι όλοι θα σας ζητάνε να κρατάτε τη μαγική σας δύναμη μόνο για θεραπευτικούς σκοπούς. Πρόκειται για την κλάση που ίσως βρίσκει πιο εύκολα από όλους group για να ενταχθεί.

Druid

Μία από τις τρεις κλάσεις που μπορούν εύκολα να παίξουν μόνες τους (οι άλλες δύο είναι ο Magician και ο Necromancer). Ο Druid είναι ίσως η πιο εύκολη κλάση, ο ιερέας της φύσης που χρησιμοποιεί τις δυνάμεις της και μετατρέπεται σε έναν πολύ δύσκολο αντίπαλο. Διαθέτει λιγότερα healing spells από τον Cleric αλλά πολύ περισσότερα επιθετικά όπως και γενικά στο συνολικό αριθμό. Είναι μία από τις δύο κλάσεις (μαζί με τον Wizard) που έχει τη δυνατότητα να τηλεμεταφέρεται, αλλά και να τηλεμεταφέρει άλλους εκμηδενίζοντας τους όντως μεγάλους χρόνους ταξιδιού που υπάρχουν στον Norrath. Μερικά από τα spells που διαθέτει, όπως το Snare (spell που κάνει τον αντίπαλο να τρέχει με τη μισή ταχύτητα), το Spirit of the Wolf [SOW - κάνει τις μάχες σας να φαίνονται τρομερά

εύκολες (έτσι, Βαγγέλη;)] και το damage shield (spell που κάνει τους αντιπάλους να παθαίνουν ζημιά κάθε φορά που σας κτυπάνε) είναι πάντα ιδιαίτερα χρήσιμα. O Druid είναι πάντα ευπρόσδεκτος σε κάθε group και εύκολα θα βρει θέση αν κάποια στιγμή βαρεθεί να κυνηγάει μόνος του. Αποτελεί ανεπιφύλακτα τη δική μου πρόταση για τον πρώτο χαρακτήρα σας, αν για λόγους απλότητας δεν επιθυμείτε να είναι Warrior...

Shaman

O Shaman είναι ο ιερέας των πρωτόγονων φυλών και αναμφίβολα ο κυρίαρχος των ενισχυτικών spells. Έχει λιγότερες θεραπευτικές δυνατότητες από τον κληρικό, αλλά δεν παύει να είναι από τα αγαπημένα συμπληρώματα των melee classes, και διαθέτει μία καλή σειρά επιθετικών spells, είτε άμεσης ενέργειας (DD - Direct Damage) είτε μεγάλης χρονικής διάρκειας (DOT - Damage Over Time). Από το 36ο level, οπότε αποκτά και το companion spirit (ένας άυλος λύκος που λειτουργεί σαν pet), μπορεί να πολεμήσει και μόνος του σχετικά εύκολα. Επίσης, είναι μία από τις τρεις κλάσεις που διαθέτουν το slow και τα υπόλοιπα spells ταχύτητας, γεγονός που μαζί με τις τεράστιες δυνατότητές του σε buff spells τον καθιστά από τις πιο αγαπημένες συντροφιές. O Shaman είναι η μόνη healing class που διαθέτουν οι Evil races (εκτός από τα Dark elves) και οι βάρβαροι.

Wizard

O καθαρός κυρίαρχος της απόλυτης μαγικής δύναμης, ο Wizard, είναι η κλάση που μπορεί να κάνει την περισσότερη ζημιά στο λιγότερο δυνατό χρονικό διάστημα. Μία από τις δύο κλάσεις με δυνατότητες τηλεμεταφοράς, διαθέτει τα περισσότερα επιθετικά spells από όλους. Γενικά αν έχει κάποιον υπό την προστασία του μπορεί να προκαλέσει τεράστια ζημιά σε οποιονδήποτε αντίπαλο. Αν δεν σας αρέσει να παίζετε μόνοι σας, αλλά θέλετε να βλέπετε τους αντιπάλους να πεθαίνουν γρήγορα, παίξτε τη συγκεκριμένη κλάση μια και κάθε party ψάχνει για καθαρό "nuker" (root them and nuke them). Αν έχετε πείσει κάποιον να σας κάνει SOW, τότε με την παραπάνω τακτική, root (ένα spell που ακινητοποιεί τον αντίπαλο) and nuke (αρχίστε να πετάτε τα πιο μεγάλα επιθετικά σας spell) ίσως μπορέσετε να παίξετε και μόνοι σας (το SOW χρειάζεται για την περίπτωση που δεν πιάσει το root). Αν ο Invoker είναι η αγαπημένη σας D&D κλάση, τότε θα ευχαριστηθείτε με τον Wizard...



Η είσοδος στην DuarfCity.

Magician

O Magician είναι μία από τις τρεις καθαρά solo κλάσεις, μια και διαθέτει αρκετά επιθετικά spells (ο δεύτερος μετά τον Wizard) αλλά και μία σειρά από αρκετά ισχυρά pets (elementals στην περίπτωσή του) που όχι μόνο τον προστατεύουν, αλλά μπορούν να κάνουν αρκετή ζημιά στους αντιπάλους του κρατώντας τους ταυτόχρονα μακριά από τον αφέντη τους. Ακόμη είναι ίσως η πιο αυτάρκης κλάση, μια και από το τίποτα μπορεί να φτιάξει τα πάντα, από τρόφιμα και νερό μέχρι όπλα και επιδέσμους. O Magician είναι ίσως η καλύτερη επιλογή για όποιον θέλει να παίξει κάποιον caster αλλά δεν του αρέσει να πεθαίνει συχνά (όπως ο Wizard) ή να είναι η προσωποποίηση του κακού (όπως ο Necromancer). Το γεγονός ότι διαθέτει πολύ δυνατά επιθετικά spells (όπως το pet και η ικανοποιητικότατη Damage Shield) τον κάνει ευπρόσδεκτο σε όλες τις ομάδες (groups).

Enchanter

O Enchanter είναι ίσως ο πιο αγαπημένος παίκτης για το group, μια και είναι ιδανικός στο να το ενισχύσει, χάρη στα εξαιρετικά spells που διαθέτει, και για να ελέγχει μεγάλους αριθμούς αντιπάλων. O Enchanter έχει και αυτός pet, μικρότερης πάντως δύναμης από αυτά του Magician και του Necromancer, οπότε είναι δύσκολο σχετικά να παίξει μόνος του. Πάντως, χάρη στα illusion spells που διαθέτει είναι ικανός να ταξιδέψει σε όλον τον Norrath, δυνατότητα που δεν έχει κανένας άλλος χαρακτήρας, παρά μόνο αν αφιερώσει άπειρες ώρες ώστε να αποκτήσει το απαραίτητο faction. Ακόμη, η τεράστια γκάμα από spells που διαθέτει τον καθιστούν ιδανική επιλογή για όσους θέλουν να δώσουν μια πιο στρατηγική νότα στο παιχνίδι τους. Η δυνατότητά του να επηρεάζει τα τέρατα και τους NPCs (charm spells) είναι μοναδική. Ποιος δεν θα ήθελε, για παράδειγμα, έναν hill giant για pet; Πρόκειται για μία κλάση που προσφέρει πολλές role playing δυνατότητες.

Necromancer

O Necromancer είναι η προσωποποίηση του κακού και μία από τις τρεις κλάσεις με δυνατότητες να παίξει solo. Η ικανότητά του να φέρνει στη ζωή νεκρούς για να τον υπηρετούν (undead as pets) μαζί με τη δυνατότητα να αφαιρεί την υγεία των αντιπάλων και να την προσθέτει στη δική του (life tap spells) τον αναδεικνύουν σε έναν από τους ισχυρότερους χαρακτήρες του παιχνιδιού. Διαθέτει μεγάλη γκάμα επιθετικών και αμυντικών spells. Αν δεν σας ενοχλεί το γεγονός ότι οι περισσότεροι NPCs και good aligned characters PCs δεν θα σας χωνεύουν ιδιαίτερα και σας αρέσει η ιδέα να κυκλοφορείτε μόνιμα με έναν σκελετό για παρέα (μπρρρρρρ!!!), τότε ο Necromancer αποτελεί μία ιδανική επιλογή, γιατί είναι πολύ εύκολος χαρακτήρας.

Προτού διαλέξετε το φύλο του χαρακτήρα, θα ήθελα απλώς να σας επισημάνω ότι οι θηλυκού γένους χαρακτήρες τυγχάνουν ιδιαίτερης μεταχείρισης, είτε είναι πράγματι γυναίκες είτε είναι κάποιοι που νομίζουν ότι μπορεί να παίξουν σαν να ήταν γυναίκες (χεχεχε)!!!

ΟΙ ΘΕΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΤΑ FACTIONS

Αφού διαλέξετε τη φυλή, το φύλο και την τάξη, το επόμενο βήμα είναι να επιλέξετε τη θεότητα στην οποία θα πιστεύετε. Εδώ αρχίζουν λίγο να δυσκολεύουν τα πράγματα, μια και στον Norrath υπάρχει μία δυναμική ισορροπία στον τρόπο που συμπεριφέρονται (faction) οι NPCs (οι κάτοικοι δηλαδή του τόπου, που δεν είναι βέβαια άλλοι παίκτες). Το faction, λοιπόν, εξαρτάται από τη φυλή, τη θεότητα στην οποία πιστεύετε, τον αντίστοιχο συνδυασμό των NPCs και, τέλος, τις πράξεις σας στον πλανήτη. Αυτό μπορεί να έχει αρκετές επιπτώσεις στον τρόπο που θα παίζετε, άλλοτε θετικές και άλλοτε αρνητικές, ανάλογα και με τις διαθέσεις των υπολοίπων απέναντί σας (και στο faction στο οποίο αντιστοιχείτε). Επειδή όμως οι θεότητες στις οποίες μπορείτε να πιστεύ-


Χμ... αυτοί οι Lizards φαίνονται νόστιμοι!


Και virtual γάμοι στο Everquest!

ετε είναι ανάλογες με τη φυλή και την τάξη στην οποία ανήκετε, θα σας αφήσουμε να πειραματιστείτε.

Χρήσιμο tip: Erudian που πιστεύει στον Rallok Zek μπαίνει άνετα στο Neriak, την πατρίδα δηλαδή των Dark Elves).

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ (ΚΑΙ ΠΡΟΧΩΡΩΝΤΑΣ)

Αφού δώσετε ένα όνομα στο χαρακτήρα σας και φυσικά στην πόλη από την οποία θα ξεκινήσετε (οι επιλογές είναι πολύ περιορισμένες, ανάλογα με τις προηγούμενες που έχετε κάνει), είστε έτοιμοι να μπείτε στον κόσμο του Norrath.

Καλό θα ήταν, προτού ακόμη ξεκινήσετε την περιπλάνησή σας, να ορίσετε τα περίφημα quick buttons, μια σειρά δηλαδή από εντολές που θα μπορείτε να δίνετε με το πάτημα των αριθμών 1-6, οι οποίες στην ουσία θα σας σώζουν τη ζωή (οδηγίες για το "πώς" υπάρχουν στο αρκετά αναλυτικό manual). Πλέον είστε έτοιμοι...

Ξεκινάτε με ελάχιστα εφόδια και ένα σημείωμα που πρέπει να παραδώσετε στον Guild Leader της τάξης σας για να πάρετε το πρώτο κομμάτι πανοπλίας, καθώς και τους πρώτους πόντους εμπειρίας (experience). Εδώ θα σας συμβούλευα μία βόλτα στο Διαδίκτυο και ιδιαίτερα στα www.eqatlas.com, http://everquest.allakhazam.com/, http://eqvault.ign.com/, http://eq.stratics.com/, μια και οι χάρτες και οι πληροφορίες που θα βρείτε είναι πολύτιμες σε αυτό το παιχνίδι. Τώρα πια είστε έτοιμοι να κατακτήσετε τον Norrath...

Χρήσιμο tip: Το να ζητιανέψετε από άλλους παίκτες μερικά ακόμη εφόδια προτού βγείτε από την πόλη, μπορεί να φανεί ιδιαίτερα χρήσιμο.

Βγαίνοντας, λοιπόν, από την πόλη και κοντά σε αυτήν θα βρείτε μία σειρά από ζωάκια (φιδάκια, νυχτερίδες, ποντίκια) τα οποία θα σας δώσουν κάποια αντικείμενα που, πουλώντας τα μέσα στην πόλη, θα μαζέψετε τα πρώτα σας copper coins. Η οικονομία του Norrath είναι πολύ διαφορετική από την οικονομία που υπάρχει στο Ultima Online. Εδώ, για κάθε copper piece φτύνετε αίμα και δεν θα είναι λίγες οι φορές που θα βρεθείτε άφραγκοι.

Χρήσιμο tip: Καθώς κάθε φορά που πεθαίνετε μέχρι το 4 level ξαναπαίρνετε νερό και τροφή, καλό είναι να αυτοκτονείτε προτού σας τελειώσουν τα τρόφιμα.

Μέχρι να φτάσετε στο level 5 καλό είναι να μείνετε στην πόλη και στις περιοχές γύρω από αυτήν, μια και η περαιτέρω εξερεύνηση είναι μάλλον ανθυγιεινή. Ακόμη, ανάλογα με τη φυλή και την κλάση που έχετε επιλέξει υπάρχουν στην πόλη τα λεγόμενα newbie quests, που θα σας δώσουν experience αλλά και κάποια χρήματα. Από το 5ο έως το 10ο level και ανάλογα με το συνδυασμό φυλής και κλάσης οι περιοχές ακριβώς δίπλα στις πόλεις είναι σχετικά ασφαλείς, ενώ υπάρχουν πάντα οι φρουροί, στους οποίους μπορείτε να καταφεύγετε (προσοχή, όμως, διότι οι φρουροί αποτελούν συνήθως στόχους των παικτών που βρίσκονται σε υψηλά levels. Δεν υπάρχει χειρότερο πράγμα από το να τρέχεις πανικόβλητος να αγκαλιάσεις έναν φρουρό και να τον βρίσκεις νεκρό).

Σημαντική υπενθύμιση: Τα τέρατα και οι NPCs δεν σας ακολουθούν αν αλλάξετε περιοχή (zone), οπότε είναι πολύ σημαντικό για την επιβίωσή σας στον Norrath στα χαμηλά levels (αν και -μεταξύ μας- η αρχή αυτή ισχύει πάντοτε) να είστε κοντά στη ζώνη.

Στην πορεία προς το level 10 φροντίστε να επενδύετε συνεχώς τα training points που κερδίζετε στα καινούρια skills που γίνονται διαθέσιμα, τοποθετώντας έστω και έναν πόντο σε καθένα από αυτά. Εδώ είναι η κατάλληλη στιγμή να αρχίσετε να ψάχνετε και για group, μια και το Everquest είναι φτιαγμένο κατά βάση ώστε να μην μπορούν οι χαρακτήρες να παίζουν μόνοι τους εκτός από δύο τρεις κλάσεις. Ηδη στο τελευταίο patch υπάρχει η εντολή "/lfg" (looking for group), με την οποία κάνετε γνωστό σε όλους όσοι είναι στην περιοχή ότι ψάχνετε για group. Μόνο προσέχετε ότι στα μικρά levels η επιτρεπόμενη διαφορά level ανάμεσα στα μέλη του group δεν είναι και πολύ μεγάλη (συνήθως 2 με 3 levels πάνω-κάτω). Φυσικά, αυτή η ανάγκη για ομαδικό παιχνίδι είναι που κάνει το Everquest τόσο εθιστικό, αφού οι γνωριμίες με άλλους παίκτες που μπορεί να γίνουν virtual φίλοι για μια ζωή αποτελούν ίσως το ισχυρότερο σημείο του παιχνιδιού. Σύντομα θα διαπιστώσετε ότι το όριο των 20 φίλων στη friend list είναι μικρό. Η friend list είναι μία λίστα στην οποία μπορείτε να καταχωρίσετε μέχρι 20 ονόματα χαρακτήρων, για τους οποίους μπορείτε άμεσα να μαθαίνετε πού βρίσκονται στον Norrath με την εντολή "/who all friends".

Επίσης, είναι καλή εποχή να αρχίσετε να ψάχνετε για guild, μια και κάτι τέτοιο θα σας εξασφαλίσει, πέρα από τη βοήθεια που θα χρειάζεστε από τα υπόλοιπα μέλη του guild, είτε υλική είτε ηθική, και μια νέα πηγή group members.

Από εδώ και πέρα είστε μόνοι σας. Αλλωστε ο πλούτος ενός online RPG είναι ο αυτοσχεδιασμός. Ακολουθήστε τις γενικές γραμμές που σας δώσαμε σε αυτές τις σελίδες και διασκεδάστε όσο πιο πολύ μπορείτε.

PC

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Επιστροφή στα δικά μας. Διακοπές τέλος και κάθε κατεργάρης στον πάγκο του. Πιστεύω να περάσατε οι περισσότεροι καλά αυτό το καλοκαίρι - εγώ γύρισα τέλη Αυγούστου και έπηξα στη ζέστη και την υγρασία. Σε τέτοιο βαθμό υπέφερα που για μια στιγμή νόμισα ότι από κάποιο παιχνίδι του χωροχρόνου είχα μείνει πίσω στο Δελχί. Το φθινόπωρο αναμένεται έτσι κι αλλιώς θερμό, μια και περιμένουμε αρκετές κυκλοφορίες. Εν τω μεταξύ όλο και κάποια παιχνίδια θα παίξατε αυτό το διάστημα, οπότε αναμένεται η στήλη να έχει αρκετή δουλειά στα επόμενα τεύχη. Καλό φθινόπωρο, λοιπόν, και καλό gaming σε όλους σας, ό,τι είδος παιχνιδιού και αν προτιμάτε.

ARCATERA

Ο φίλος της στήλης ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΓΙΑΝΝΙΤΣΑΡΟΣ μας γράφει τα ακόλουθα:

"Hi, Αντρέα. Μια σημαντική διόρθωση για το χειρισμό του Arcatera: Γράφεις ότι ένα σημαντικό πρόβλημα είναι η αλληλεπίδραση με κινούμενους χαρακτήρες (π.χ., πας να κάνεις κλικ έναν NPC, αλλά αυτός έχει φύγει, προσπαθείς να του δώσεις ένα αντικείμενο και αυτός φεύγει κ.λπ.). Η λύση είναι το space, το οποίο -όπως και στις μάχες- παγώνει το παιχνίδι. Λειτουργεί και εκτός μαχών! Πατάς το space και μετά με την ησυχία σου κάνεις κλικ σε έναν NPC (ακίνητο πλέον) και επιλέγεις προσεχτικά το action που θες (π.χ. talk). Αυτό λύνει το σημαντικότερο πρόβλημα χειρισμού κατά τη γνώμη μου. Δεν ξέρω μήπως το space δεν δουλεύει στην αρχική version του παιχνιδιού, μια και εγώ αμέσως μετά την εγκατάσταση έβαλα και το patch (ver. 1.2 από τη διεύθυνση http://www.arcatera.com). Δοκίμασέ το και γράψε τίποτα στο επόμενο 'PCM', γιατί είναι κρίμα. Εγώ, επειδή μου τη δίνουν τα παιχνίδια με δύστροπο χειρισμό και επειδή γενικά εμπιστεύομαι την κρίση σου, παραλίγο να μην το αγοράσω."

Δυστυχώς, δεν έχω πια το παιχνίδι για να δοκιμάσω το pause με το spacebar πλήκτρο. Το παίρνω, όμως, ως δεδομένο και πιστεύω να το λάβουν υπόψη οι φίλοι του παιχνιδιού που διαβάζουν τη στήλη.

DIABLO 2

Το άρθρο μου για το Diablo 2 και η βαθμολογία που του έβαλα έκαναν ορισμένους αναγνώστες του περιοδικού να διαμαρτυρηθούν είτε μέσω e-mail μηνυμάτων είτε γράφοντας απευθείας στο forum του "PC Master". Για κάθε ενδιαφερόμενο, το forum αυτό βρίσκεται στη διεύθυνση http://www.pcmaster.gr/forum/

Αν δεν ξεχνώ κάποιους, αυτοί που εξέφρασαν την αντίθεσή τους με διάφορα επιχειρήματα και χαρακτηρισμούς είναι οι:

Executron (mrhyde36@hotmail.com)
paul lambridis
(paularas@hotmail.com)
jimpriftis@hotmail.com
vasileios karaklioumis
(bkarak@hotmail.com)
Padelis Karageorgiou
(panexecutor7@hotmail.com)
wegsdfg grwghrh
(f1rider@yahoo.com)
Βλάχος Διαμαντής (bmsldbvh@otenet.gr)
John f (fthymos@hotmail.com)
antoni.antoniou@cytanet.com.cy
mentorxxx@hotmail.com
User ID: AiRNESS
User ID: Wolfspirit
User ID: Mythos
User ID: Historian (AKA DB0)
User ID: Thodoris/Ripper
User ID: SkyHawk
User ID: McNeil

Ολοι οι προαναφερθέντες διαφωνούν κάθετα με τη βαθμολογία που έβαλα στο παιχνίδι, η δε κριτική τους έχει έντονα προσωπικό χαρακτήρα, αφού σχεδόν όλα τα κείμενα συνοδεύονται από απαράδεκτους προς εμένα χαρακτηρισμούς και κατηγορίες.

Επίσης, την αντίθεσή τους εξέφρασαν οι:

Stamatis Giannakis
(spigias@hotmail.com)
vassiak (vassiak@arch.auth.gr)
Nhkhtas Gabalas
(nhkhtas@yahoo.com)

Τα γράμματά τους ήταν από κάθε πλευρά φιλικά και κόσμια και απλώς κατέθεταν τη διαφορετική άποψή τους επάνω στο επίμαχο θέμα, γι' αυτό και τους αναφέρω ξεχωριστά.

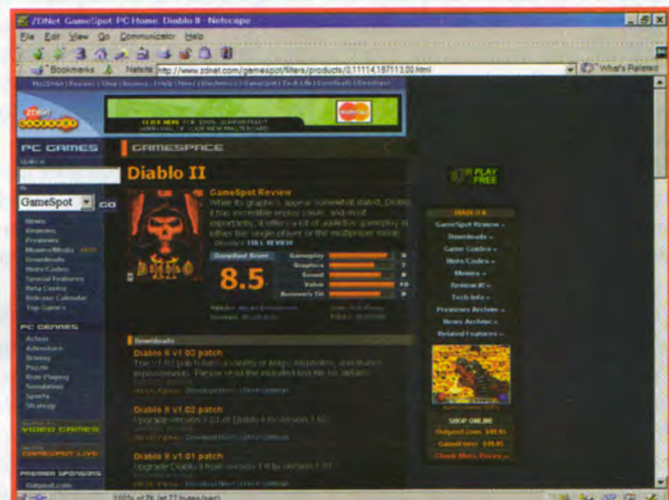
Ο χώρος που έχω στη διάθεσή μου στο τεύχος αυτό δεν επαρκεί για να παραθέσω μερικά από τα γράμματα, να "κωδικοποιήσω" τις βασικές απόψεις τους και φυσικά να απαντήσω ανάλογα. Ετσι, στο τεύχος αυτό θα παρουσιάσω ενδεικτικά ορισμένα γράμματα και θα προσπαθήσω να απαντήσω διεξοδικά στις όποιες ενστάσεις στο επόμενο τεύχος. Ως πρώτη απάντηση δημοσιεύω φωτογραφίες των ξένων sites στο Internet που μέχρι στιγμής έχουν παρουσιάσει το παιχνίδι και των βαθμολογιών που τους έδωσαν.

Οπως βλέπετε, ουσιαστική διαφορά στη βαθμολογία δεν υπάρχει. Ωστόσο, άλλο είναι να κατηγορείς όλα τα game sites στο Internet για διεθνή συνωμοσία εναντίον του παιχνιδιού και άλλο να κατηγορείς τον Τσουρινάκη για ανικανότητα, δόλο κ.λπ., καθώς μερικοί -όπως φαίνεται από τα γράμματά τους- έχουν απωθημένα μαζί μου.

Εχουμε και λέμε λοιπόν:

ΠΡΩΤΟ ΓΡΑΜΜΑ - ΜΗΝΥΜΑ

(Σημείωση δική μου. Το μήνυμα αυτό άνοιξε το χορό στο forum του "PC Master".)



Το GameSpot βάζει στο Diablo 2 μόνο 8,5 στα 10. Στην πυρά, στην πυρά...

Ημερομηνία/Ώρα: Τρίτη, 1 Αυγούστου 2000, 22:09

Θέμα: ΜΗΠΩΣ Ο ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗΣ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ "ΠΡΟΣΩΡΙΝΗ" ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗ; (ΑΦΗΝΩ ΣΤΗΝ ΚΡΙΣΗ ΣΑΣ ΤΟ ΑΝ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΜΠΟΥΝ ΤΑ ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ.) ΑΠΕΥΘΥΝΟΜΑΙ ΣΤΟΝ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ, ΚΡΑΤΣΑ ΚΑΙ ΣΕ ΟΠΟΙΟΝ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΜΕΝΟ.

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ: Η ΕΠΙΣΤΟΛΗ ΕΙΝΑΙ "ΛΙΓΟ" ΚΑΤΑΠΕΛΤΗΣ

User ID: Executron

Μήνυμα:

Θα σχολιάσω τα γραφόμενα του Τσουρινάκη με τη σειρά που εμφανίζονται στο άρθρο.

"Ποιος είναι ο λόγος που δεν πιστεύω τα νούμερα που δίνει η Blizzard σχετικά με τις προπωλήσεις του παιχνιδιού; Αν αλήθευαν, έπρεπε να ήταν on-line περί τους 1.000.000-1.300.000 χρήστες. Πολύ απλά, προσωπικά δεν έχω δει ποτέ περισσότερους από 96.000 χρήστες on-line..."

Επειδή είναι σχετικά με το θέμα, βάζω και μερικά αποσπάσματα από τη στήλη "The Dark Side of Gaming": "Οι περισσότεροι χρήστες αγόρασαν το παιχνίδι για το Multiplayer και όχι για το Single Player". *"Σύμφωνα με τα λεγόμενά της (σ.σ.: της Blizzard), ακόμα και ο ευρωπαϊκός server είχε περί τους 50.000 χρήστες on-line. Χωρίς περιστροφή γράφω ότι δεν πιστεύω αυτό το νούμερο. Οι λόγοι είναι δύο. Πρώτον, σχεδόν όποιος μπαίνει μέσα πρέπει να φαίνεται έστω και για λίγο στο κάτω μέρος της οθόνης του chat room. Δεν είδα ποτέ πάνω από 36 παίκτες -πιστέψτε με, παρέμεινα για αρκετή ώρα (τους μετρούσα έναν έναν)-, έστω και αν εκείνη τη στιγμή ο server με ειδοποιούσε ότι ήταν περίπου 46.000 χρήστες συνδεδεμένοι! Δεύτερον, καμία από τις φορές που έκανα Join Game δεν είδα περισσότερα από δεκαεφτά παιχνίδια."*

Λοιπόν, έχουμε και λέμε: Δεν είναι όλοι οι χρήστες φανατικοί με το multiplayer. Πάρα πολλοί αγοράζουν και χαίρονται το παιχνίδι για το single του. Επίσης, υπάρχουν 4 realms, open battle.net και tcp/ip games. Φαντάζομαι ότι ο Τσουρινάκης τους μέτρησε όλους αυτούς όταν έβγαλε το 96.000...

Δεύτερον: Οσον αφορά στο chat room, προφανώς ο Τσουρινάκης ξέχασε να αναφέρει ότι όσοι είναι σε κάποιο παιχνίδι δεν εμφανίζονται στο chat και επιπλέον ξέχασε να αναφέρει ότι η ημέρα έχει είκοσι τέσσερις ώρες και το battle.net έχει τα λεγόμενα channels. Οσον αφορά στα Join Games, το battle.net σου εμφανίζει τα παιχνίδια ανάλογα με το δικό σου lag. Εγώ που δεν είχα ISDN κατάφερνα να βλέπω μόνο πέντε έξι παιχνίδια. (Πράγμα που το θεωρώ απόλυτα λογικό. Τι συμφέρει να βλέπεις τα άλλα παιχνίδια όταν δεν θα μπορείς να παίξεις σε αυτά με το lag;) Επιπλέον, κατηγορεί την Blizzard για τα bugs που είχε το παιχνίδι και για τους λίγους servers της. Θα συμφωνήσω όσον αφορά στους servers, αλλά όσο για τα bugs δεν έχει καθόλου δίκιο. Καταρχήν, τα patches διορθώνουν κυρίως θέματα που αφορούν στο multiplayer και κάνουν βελτιώσεις στο παιχνίδι. Λίγα είναι τα πραγματικά bugs που διορθώνουν και πολλά από αυτά θα τα συναντούσαν μόνο τρελοί παίκτες (βλ. Τσουρινάκη). Χαρακτηριστικά, αναφέρω το εξής:

"Fixed a bug that prevented interacting with the Stash, NPCs, or Waypoints if the player clicked on the Stash, then pressed 'H' before arriving at the Stash, and finally pressed 'H' again after arriving at the Stash".

Μπορείτε να μου πείτε ποιος θα έκανε τέτοιο πράγμα; Επιπλέον, η Blizzard έβγαλε μία ανακοίνωση (προφανώς αφού είχε συνταχθεί το άρθρο) που εξηγούσε ότι στο beta test που είχε κάνει δεν εμφανίζονταν προβλήματα με τους 100.000 παίκτες που ήταν on-line και ότι τα προβλήματα που παρουσιάστηκαν τώρα με τους 2.000.000 παίκτες δεν ήταν δυνατόν να προβλεφτούν. Παρακάτω...

"Στο Diablo 1... Ενας άγνωστος πολεμιστής, ένας πραγματικός ήρωας, κατόρθωσε να σκοτώσει τον Diablo. Ομως, λίγο προτού πεθάνει, κατορθώνει να περάσει το soulstone του μέσα στο μέτωπο του πολεμιστή."

Συγγώμη, μιλάμε για το ίδιο παιχνίδι, το Diablo 1; Αυτή την ιστορία πού τη βρήκε; Προφανώς δεν έχει παίξει το παιχνίδι, γιατί τότε θα ήξερε ότι δεν πέρασε ο Diablo το soulstone στον πολεμιστή, αλλά ο ίδιος ο πολεμιστής έλπισε ότι είχε γίνει αρκετά δυνατός ώστε να περιέχει και να ελέγχει το δαίμονα (Βλέπετε, τότε δεν ήταν γνωστή η ύπαρξη του hellforge και θεώρησε πολύ επικίνδυνο να αφήσει τη soulstone εκτεθειμένη).

"Ετσι, στην πρώτη πράξη θα αντιμετωπίσεις την Andariel στο catacombs leve l4, στη δεύτερη TON ANCIENT KAA THE SOULLESS στο Tal Rasha's Chamber..."

Τον ποιον; Πού τον βρήκε πάλι αυτόν; Τελικά, μπας και έκανε το review με την beta έκδοση;

"Μπορείς να φτιάξεις τα δικά σου μαγικά όπλα χρησιμοποιώντας τα gems που βρίσκεις είτε σκοτώνοντας είτε παίρνοντάς τα από τα διάφορα Shrines. Απλώς αυτό απαιτεί λίγη εξάσκηση."

Φαντάζομαι ότι εννοεί από τα διάφορα gem shrines και ότι απαιτείται λίγη εξάσκηση για να κάνεις κλικ στο gem και μετά στο όπλο... Ακόμα, ξεχνάει εντελώς να αναφέρει τα επίπεδα δυσκολίας και έτσι κάνει ένα ακόμη λάθος εκεί που λέει για το χρυσάφι και το stash.

"Προσωπικά, αντιμετώπισα την εξής κατάσταση: Σκοτώνοντας τον Mephisto, πήρα την ψυχή του, αλλά δεν μπήκα στο portal για να τελειώσω τη συγκεκριμένη πράξη. Επρε-

Το GameCenter βαθμολογεί το Diablo 2 με μόλις 8 στα 10. Αυτοί πρέπει να πάνε για κανονική εκτέλεση...

Το GA-RPG δίνει στο Diablo 2 μόνο 86 στα 100. Στην εξορία και γρήγορα...

πε να φύγω και πάγωσα το παιχνίδι για να συνεχίσω αργότερα με την ησυχία μου και να απολαύσω το σχετικό video sequence... έκανα κλικ κατά λάθος... στην επιλογή save and exit."

Αφού σκότωσε τον Mephisto, το να μπει στο portal ήταν υπόθεση δύο κλικ. Αν ήθελε να απολαύσει το cinematic, μπορούσε κάλλιστα να το κάνει αργότερα από την επιλογή cinematics στο κεντρικό μενού. Δεν μπορούσε να αφιερώσει ένα λεπτό για να μπει στο portal; Επίσης, το manual αναφέρει ότι ξαναδημιουργούνται και τα bosses, οπότε έπρεπε να ήταν προετοιμασμένος για το ενδεχόμενο.

"Είχα τον υπολογιστή μου επτά ημέρες ανοιχτό μέχρι να το τελειώσω, και αυτό διότι δεν άντεχα άλλο την κατάσταση. Πόσοι, όμως, μπορούν να κάνουν το ίδιο; Δεν μπορώ να το χωνέψω με τίποτα. Και μόνο για την έλλειψη της save ρουτίνας έπρεπε να του βάλω χαμηλότερη βαθμολογία. Το 80% είναι χαριστικό."

Σιγά, ρε μεγάλε, κόψε κάτι. Τι χάλια save ρουτίνα! Πώς θα μπορέσω εγώ να κάνω τώρα τα 120.000 saves μου που κάνω σε κάθε παιχνίδι! Το Diablo 2 είναι παιχνίδι, και μάλιστα του είδους hack'n'slash. Δεν είναι adventure για να έχει σκοπό του την επίλυση γρίφων. Αυτή η επανάληψη στην οποία σε εξαναγκάζει το παιχνίδι είναι πολύ καλή, γιατί, άμα το έβγαζες μονοκοπανιά, σκοτώνοντας τα τέρατα από μία φορά, όταν θα έφτανες στον Diablo, θα ήσουν level 18! (με ό,τι πόνο συνεπάγεται αυτό). Το ότι εσύ ήσουν υποχρεωμένος να βγάλεις το παιχνίδι για να παραδώσεις το άρθρο σου και ένιωθες ότι αυτό ήταν αγγαρεία δεν δικαιολογεί τη βαθμολογία σου.

Οσον αφορά στη βαθμολογία; Εχω πολλά ράμματα για τη γούνα σου! (Μα καλά, ποιος είμαι; Ο Τριανταφυλλόπουλος;)

"Απλώς θυμίζω ότι τα αμερικανικά περιοδικά έθαψαν το Ultima Online βάζοντάς του βαθμολογία 16% μόνο και μόνο γιατί είχε lag..."

Και εσύ, για να επανορθώσεις για το αγαπημένο σου παιχνίδι, κάνεις το ίδιο στο Diablo 2 με δικαιολογία τα saves...

"Πάνω απ' όλα, όμως, η απόλυτη έννοια του εθισμού. Δεν θα σηκώνετε με τίποτα το κεφάλι σας από το παιχνίδι."

Κοίτα να δεις... Αντιγράφω εδώ το point system του περιοδικού: 71-80: Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές (εδώ υπάγεται το D2 σύμφωνα με τον Τσουρινάκη). 81-90: Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας (εδώ θα ΕΠΡΕΠΕ να υπάγεται το D2 ΠΑΛΙ ΣΥΜΦΩΝΑ ΜΕ ΤΑ ΛΕΓΟΜΕΝΑ ΤΟΥ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ!). 91-95: Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει με τα top games της χρονιάς (εδώ ήδη ανήκει το D2, όπως έχει ήδη αποδειχθεί). 96-100: Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση. (Εδώ θα έπρεπε να ανήκει το D2 σύμφωνα με την άποψή μου, που θα δικαιολογήσω αμέσως.)

Το D1 ανήκει στο παγκόσμιο Hall of Fame, καθώς παιζόταν μέχρι πριν από λίγο καιρό, δηλαδή εδώ και τέσσερα ολόκληρα χρόνια. Μήπως είναι εξαιτίας των γραφικών του; Οχι, είναι πολύ φτωχά για τις μέρες μας. Μήπως εξαιτίας της μουσικής του; Μπα, ούτε. Μήπως λόγω του Internet play του; Αστειεύεστε; Υπήρχε Internet play το 1996 με τα 28.800 modems; Τότε; ΛΟΓΩ ΤΟΥ ΑΞΕΠΕΡΑΣΤΟΥ GAMEPLAY ΤΟΥ. Αρα, ερχόμαστε και στο Diablo 2. Γραφικά; ΠΟΛΥ βελτιωμένα. Ηχος; Λίγο καλύτερος. Multiplayer; ΝΑΙ, και σύντομα και στα realms της Blizzard (υπάρχει και το open battle.net και τα tcp/ip). Αρα, και το D2 στο Hall of Fame.



Το GameSpy αξιολογεί το Diablo 2 με μόνο 8,6 στα 10. Στην εξορία και γρήγορα... Ακου εκεί "annoying save system"!

Μήπως ο Τσουρινάκης πιέζεται πάρα πολύ, κύριε Κράτσα; Μήπως γι' αυτό τα άρθρα του είναι γεμάτα ανακρίβειες; Μήπως γι' αυτό στα reviews των Might and Magic κάνει συνεχώς copy + paste από προηγούμενα άρθρα; Να δούμε και τι λέει ο ίδιος ο Τσουρινάκης.

"Φεύγω σε τέσσερις μέρες και πρέπει στο διάστημα αυτό να γράψω εφτά άρθρα.... Τα μάτια μου πια κάνουν πουλάκια, και το μόνο που ονειρεύομαι είναι τα Ιμαλάια της Ινδίας και το Κασμίρ. Θέλω να φύγωωω..."

Χωρίς σχόλια!

Και όλα αυτά έγιναν στο τεύχος Αυγούστου, που θεωρητικά είχε έναν μήνα για να παίξει το D2. Αναρωτιέται κανείς τι γίνεται στις δεκαπενθήμερες εκδόσεις του περιοδικού...

Υ.Γ.: Και ένα φάουλ του Dark Templar:

"Τρεις επιλογές σάς δίνονται στο D2, οι: Open Battle Net, Battle net realms και tcp/ip. Δεν πιστεύω ότι υπάρχουν περισσότερες επιλογές multiplayer σε άλλο παιχνίδι ως τώρα, γι' αυτό αξίζει ένα μεγάλο μπράβο στην Blizzard."

Ενα παιχνίδι που λέγεται Diablo1 μάλλον το γνωρίζεις. Εκεί, αν δεν κάνω λάθος, υπήρχε και modem, έτσι δεν είναι; (Μάλλον, για να έχω παίξει με modem, είναι αλήθεια.) Τόσο δύσκολο ήταν να βάλουν και αυτή την επιπλέον επιλογή; Αν και, εδώ που τα λέμε, με τέτοιες τιμές του ΟΤΕ, μάλλον αχρησιμοποίητη θα έμενε...

ΔΕΥΤΕΡΟ ΓΡΑΜΜΑ - ΜΗΝΥΜΑ

Ημερομηνία/Ώρα: Τρίτη, 8 Αυγούστου 2000, 22:19

Θέμα: Είναι απορίας άξιο...

User ID: Executron

Μήνυμα:

...το πόσο φανατισμένοι είναι κάποιοι άνθρωποι. Διάβασα στα γρήγορα το forum και βλέπω ένα σωρό ανθρώπους να υπερασπίζονται τον Τσουρινάκη με τα εξής δύο επιχειρήματα:

1) Σωστή η βαθμολογία στο Diablo2, και, στο κάτω κάτω, τη γνώμη του γράφει ο άνθρωπος.

2) Μην κατηγορείτε τον Τσουρινάκη, γιατί είναι ο ένας και μοναδικός, ο αλάνθαστος, ο αξεπέραστος adventurer κ.λπ. κ.λπ. κ.λπ.

Απαντώ, λοιπόν:

1) Αν σε όλα τα reviews έμπαινε η προσωπική άποψη του συντάκτη και δεν υπήρχε καθόλου αντικειμενικότητα, τότε κάθε συντάκτης θα έπρεπε να θάβει ένα παιχνίδι μόνο και μόνο επειδή δεν θα ήταν της ειδικότητάς του - π.χ., ο Τσουρινάκης όλα όσα δεν είναι adventure, ο Φουρνιστάκης όλα όσα δεν είναι flight simulator και πάει λέγοντας... Η προσωπική ΕΝΤΥΠΩΣΗ του συντάκτη είναι η γενική βαθμολογία που μπαίνει στο τέλος. Αλλά και αυτή οφείλει να τη δικαιολογήσει με τα γραφόμενά του στο review. Αν τα γραφόμενα είναι ανυπόστατα, τότε το ίδιο είναι και η βαθμολογία.

2) Κανένας δεν είναι αλάνθαστος, κανένας δεν είναι ακούραστος και καθένας δικαιούται να κάνει λάθη. Το θέμα είναι να τα διορθώνει μετά. Οταν ακολουθείτε πιστά/τυφλά τον Τσουρινάκη μόνο και μόνο γιατί έχει πολλή εμπειρία και χρόνια, βρίζοντας όσους τολμούν να αμφισβητούν την αυθεντία του, πέφτετε στο χειρότερο σφάλμα. Δηλαδή, επειδή έγραφε καλά

τόσα χρόνια, δεν γίνεται τώρα να κουράστηκε και να έπεσε σε σφάλματα;

Υ.Γ. 1: Πάρα πολλοί με βρίζουν χωρίς καν να έχουν διαβάσει τα μηνύματά μου. Χαρακτηριστικά, αναφέρω κάποιον με ένα πολύ θρησκευτικό nickname που άρχισε να με βρίζει στο chat και, όταν τον ρώτησα αν διάβασε το μήνυμά μου, μου απάντησε: "Δεν διαβάζω όσους γράφουν βλακείες για τον Ανδρέα". Θα παρακαλούσα πάρα πολύ, πριν να με βρίσετε, να διαβάσετε αυτά που γράφω και να απαντήσετε με επιχειρήματα και όχι φανατισμούς.

Υ.Γ. 2: Αργησα να επανέλθω, αλλά επέστρεψα δριμύτερος!

Υ.Γ. 3: Αλλο ένα μήνυμα-σιδηρόδρομος...

ΤΡΙΤΟ ΓΡΑΜΜΑ - ΜΗΝΥΜΑ

Θέμα: Ο Τσουρινάκης έκοψε πολλούς βαθμούς από το παιχνίδι. Γιατί, το save του Diablo 1 δεν υστερούσε; Γιατί το παιχνίδι, όμως, εξυψώθηκε; Ε;

User ID: SkyHawk

ΤΕΤΑΡΤΟ ΓΡΑΜΜΑ - ΜΗΝΥΜΑ

Ημερομηνία/Ωρα: Κυριακή, 27 Αυγούστου 2000, 16:28

Θέμα: Αυτό που έγινε με το Diablo 2 στο "PC Master" είναι Αίσχος. Σας παρακαλώ ΟΛΟΥΣ να διαβάσετε αυτό το μήνυμα

User ID: McNeil

Μήνυμα:

1) Επειδή ο κ. Τσουρινάκης την έχει δει και καλά "φίρμα" του περιοδικού, εκμεταλλευόμενος τη θέση του, ΕΘΑΨΕ το Diablo 2. Αλλωστε, είναι γνωστό πως δεν τρέφει ιδιαίτερες συμπάθειες προς τα action games και όσους τα παίζουν τους θεωρεί κατώτερου νοητικού επιπέδου ...

2) Αν είναι δυνατόν να βάζεις 80% στο παιχνίδι επειδή έχει lag. (Οσον αφορά στο save system, αυτά που έγραψε δείχνουν ότι δεν έχει εξερευνήσει σε βάθος το παιχνίδι, γιατί, αντί να το δυσκολεύει, όπως υποστηρίζει, το κάνει απείρως πιο εύχρηστο...)

3) Με πρόφαση ότι τα αμερικανικά περιοδικά έθαψαν το Ultima on line επειδή είχε lag, θάβει αυτός το Diablo 2 επειδή έχει και αυτό με τη σειρά του lag. Μήπως πρέπει να υπενθυμίσω στη "φίρμα" και "παλιά καραβάνα" πως το lag του Diablo 2 είναι προσωρινό και λύθηκε με το patch 1.03; Το lag ήταν προσωρινό, η βαθμολογία όμως θα αντιπροσωπεύει το παιχνίδι και επιπλέον θα το μειώνει για κάτι που ΕΧΕΙ ΛΥΘΕΙ!!! Επιπλέον, το Ultima Online είναι αυτό που δηλώνει το όνομά του, δηλαδή on-line game και όχι single player... Προσωπικά, δεν είδα πουθενά να αυτο-ονομάζεται Diablo 2 on-line έτσι;

Επιπλέον, πολύ αμφιβάλλω ότι το τελείωσε το παιχνίδι, καθώς στο review ΥΠΗΡΧΑΝ ΚΑΠΟΙΕΣ ΕΜΦΑΝΕΣΤΑΤΕΣ ΑΤΕΛΕΙΕΣ... Αρκετά έγραψα. Αλλωστε, η γνώμη των αναγνωστών φάνηκε μόλις βγήκε το παιχνίδι και το review... Θεωρώ το συγκεκριμένο review σαν μια αποτυχημένη απόπειρα της "φίρμας" να θάψει το παιχνίδι... Αλλωστε, πού ακούστηκε adventur-άς να κάνει review σε action game...

I Will Serve the Force of Darkness McNeil

Υ.Γ.: Αν και ξέρω πως θα σηκώσω θύελλα διαμαρτυριών από τους οπαδούς της "φίρμας", δεν με νοιάζει, καθώς έχω κάθε δικαίωμα να λέω τη γνώμη μου, είτε αυτό αρέσει σε μερικούς είτε όχι...

See You in Battle-Net, my friends...



Οι βαθμολογίες που είχε πάρει το Diablo 1. Γιατί άραγε τέτοια διαφορά;

ΠΕΜΠΤΟ ΓΡΑΜΜΑ - ΜΗΝΥΜΑ

User ID: Gonik

Μήνυμα:

Φίλε McNeil, θα συμφωνήσω με αυτά που είπες, και για τις ατέλειες στο review αλλά και γιατί βρέθηκε το προγραμματάκι στα saves του CD... Φαίνεται, λοιπόν, πως ο κ. Τσουρινάκης δεν έχει τελειώσει κανονικά το παιχνίδι...

Αυτά

ΕΚΤΟ ΓΡΑΜΜΑ - ΜΗΝΥΜΑ

(Σημείωση δική μου: Το μήνυμα αυτό ήταν γραμμένο στα λεγόμενα greeklish και την ευθύνη για τη μετάφρασή του την έχω εγώ.)

Ημερομηνία/Ωρα: Σάββατο, 2 Σεπτεμβρίου 2000, 10:25

Θέμα: Pesta agori mou!!!! (read on) ...

User ID: Wolfspirit

Μήνυμα:

Τα ίδια ακριβώς λέω και εγώ σε όλα μου τα threads (απαντήσεις σε άλλα μηνύματα) που αφορούν το ζήτημα. Και κάτι ακόμα... Το πιο απαράδεκτο κατά τη γνώμη μου στο review ήταν η τελευταία παράγραφος, όπου λέει "...δεν συνιστώ το παιχνίδι σε κανέναν...". Δηλαδή, συγνώμη... Αν έπαιρνε 40%, τι θα έγραφε; "Πάμε να λιντσάρουμε τους δημιουργούς του παιχνιδιού;" Εννοώ, δηλαδή, ότι δεν μπορείς να βάζεις σε ένα (οποιοδήποτε) παιχνίδι 80% και να λες ταυτόχρονα ότι δεν το συνιστώ σε κανένα. Αναιρείς την ίδια τη βαθμολογία σου!!!

Οπως ήδη έγραψα, οι απαντήσεις μου σε όλα αυτά -αλλά και σε άλλα- θα δημοσιευτούν στο επόμενο τεύχος. Ως τότε ψυχραιμία και, εκτός από τη δική σας γνώμη, φροντίστε να δείτε τι λένε για το παιχνίδι άλλα sites ή περιοδικά. Ετσι, για μία πιο σφαιρική ενημέρωση, που υποτίθεται ότι πρέπει να είναι σκοπός του καθενός μας.

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλο μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο λεκανοπέδιο καλό είναι να γράφετε στο γράμμα και τον αριθμό του τηλεφώνου σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις, διότι δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο στο οποίο έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθάμε. PC



Μάλιστα, το "GameSpot" είχε δώσει στο Diablo 1 το εντυπωσιακό 9,6 στα 10, ενώ τολμά και βάζει στο Diablo 2 μόνο 8,5 στα 10. Μπα, σίγουρα δάκτυλος του Τσουρινάκη θα είναι. Οπότε στο πυρ το εξώτερον... και γρήγορα, που λένε.

Ο χαρισματικός Josh Mandel

Ενας θεατρίνος στα computer games

Εχω επανειλημμένα πει ότι θα προσπαθήσω να παρουσιάσω από τη στήλη αυτή τόσο μερικούς σημαντικούς δημιουργούς όσο και εταιρίες που έγραψαν ιστορία στο χώρο.

Από τους πιο αγαπημένους μου δημιουργούς είναι ο Josh Mandel, ο ουσιαστικός δημιουργός του Freddy Pharkas: The Frontier Pharmacist, αν και το όνομά του ως δημιουργού στο συγκεκριμένο παιχνίδι πέρασε σε δεύτερη μοίρα προς χάριν του Al Lowe, που ήταν πολύ πιο γνωστός τότε λόγω της περίφημης σειράς των Leisure Suit Larry. Υπήρξε από τα πιο αξιόλογα στελέχη της "χρυσής εποχής" της Sierra και αποχώρησε από αυτήν λίγο πριν από την πώλησή της στον οικονομικό κολοσσό της Wall Street, τη CUC. Ως δημιουργός ξεχώρισε για το πολύ προωθημένο και σκωπτικό χιούμορ του. Στα αποσπάσματα από μία συνέντευξή του, αλλά και στο κείμενο που ακολουθεί, αναπτύσσει με το γνωστό χιούμορ του μερικές σκέψεις σχετικά με τις αλλαγές που έχουν σημειωθεί τα τελευταία χρόνια τόσο στα adventure games όσο και στα computer games γενικότερα. Προσπαθήστε να παρακολουθήσετε τη σκέψη του πέρα από την επιφανειακή πρώτη ανάγνωση. Πραγματικά πικρόχολες διαπιστώσεις, αλλά τόσο αληθινές...

Από μία συνέντευξη του Josh Mandel που δημοσιεύτηκε στα "Newsgroups".

ΕΡΩΤΗΣΗ: Πες μας για τον εαυτό σου και την καριέρα σου, για τους ανθρώπους που ίσως να μη γνωρίζουν ποιος είσαι.

JOSH MANDEL: Το όνομά μου είναι Josh Mandel και είμαι ένας θεατράνθρωπος που τυχαίνει να σχεδιάζει και computer games. Επαιζα στο θέατρο και έκανα κωμωδία - μάλιστα, για περίπου τρία δευτερόλεπτα είμαι ο μόνος ορατός στην οθόνη άνθρωπος σε μία από τις λιγότερο αξιομνημόνευτες ταινίες της Goldie Hawn (δεν σας λέω ποια). Ημουν, επίσης, ο Dungeon Master στην πρώτη σειρά διαφημιστικών σποτ για την τηλεόραση του Dungeons & Dragons και μαζί με τη συνεργάτιδά μου στην κωμωδία πρωταγωνιστήσαμε σε κάθε μικρό και μεγάλο comedy club της χώρας στα μέσα και τέλη της δεκαετίας του '80. Ημαστε οι κωμικοί του Playboy Club και διάφορων comedy clubs του Σικάγο, μέχρι που η Κάρεν αποφάσισε ότι η ζωή στο δρόμο δεν βοηθούσε στη δημιουργία οικογένειας. Μετά πέρασα τέσσερα χρόνια κάνοντας ένα είδος Darren Stephens σε διαφημιστικές εταιρίες του Σικάγο δοκιμάζοντας παιχνίδια και ως δεύτερη δουλειά έκανα κριτική παιχνιδιών για το "Electronic Gamer", το "VideoGames & Computer Entertainment Magazine" (τώρα έχει κλείσει) και άλλα περιοδικά. Επιασα την πρώτη κανονική μου δουλειά στη βιομηχανία στις αρχές του 1990, στη Sierra On-Line. Ακόμα δουλεύω εκεί περιστασιακά.

Ε.: Υπάρχει κάποια ιδιαίτερη στιγμή από την παραμονή σου στη Sierra που θα ήθελες να μοιραστείς μαζί μας;

J.M.: Οταν η Sierra είχε έδρα στο Oakhurst της Καλιφόρνια, κάθε τμήμα της παραγωγής παιχνιδιών λάμβανε χώρα εκεί, εντός της Sierra: από το σχεδιασμό και την εκτέλεση ως το disk duplication, τη συσκευασία και το πακετάρισμα. Δεν πιστεύω να υπήρξε ποτέ στη ζωή μου στιγμή που να συγκρίνεται με την πρώτη φορά που είδα αντίγραφα του πρώτου παιχνιδιού μου (FREDDY PHARKAS: FRONTIER PHARMACIST) να τσουλάνε στη γραμμή συναρμολόγησης. Ημαστε ξεθεωμένοι επειδή δουλεύαμε ατέλειωτες ώρες για πολλές συνεχόμενες εβδομάδες, ευτυχισμένοι που επιτέλους τελείωσε, απίστευτα περήφανοι για το παιχνίδι και τρομοκρατημένοι για την περίπτωση που θα είχε κάποιο απροσδιόριστο bug που δεν είχαμε βρει ακόμη. Ετσι, ο συνδυασμός εξάντλησης, περηφάνιας, ευχαρίστησης και απόλυτου τρόμου ήταν μία γεύση έξαψης που τη βρίσκει κανείς μόνο μία φορά στη ζωή του.

Ε.: Από τα παιχνίδια που σχεδίασες και δούλεψες, ποιο θα θεωρούσες το αγαπημένο σου και γιατί;

J.M.: Είναι σαν να ρωτάς ποιο από τα παιδιά σου είναι το αγαπημένο σου, αλλά πιστεύω ότι θα πρέπει να είναι το CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON. Είχα τόσο πολλή αγάπη για τα διηγήματα πάνω στα οποία βασίστηκε το παιχνίδι και το θεώρησα τη μεγαλύτερη πρόκληση να κάνω την παραγωγή ενός παιχνιδιού που θα αντανακλούσε ακριβώς το εμψυχωτικό πνεύμα και το χιούμορ των βιβλίων, ενώ παράλληλα θα κάλυπτε νέο έδαφος. Το γεγονός ότι μπόρεσα να ικανοποιήσω τόσο τους θαυμαστές των βιβλίων όσο και το συγγραφέα τους δείχνει ότι είχα πετύχει τον πρωταρχικό στόχο μου. Ημουν επίσης ευχαριστημένος που είχα την ευκαιρία να χρησιμοποιήσω το είδος χιούμορ που είναι πιο κοντά στην καρδιά μου. Σε προηγούμενα παιχνίδια (όπως το FREDDY και το SQ6) προσπαθούσα κατά το μεγαλύτερο μέρος να γράψω κατά τέτοιο τρόπο ώστε ο κόσμος να πιστέψει ότι ίσως ο Al Lowe ή ο Scott Murphy να έγραψαν το υλικό με το CALLAHAN'S. Εγραφα περισσότερο ως ο εαυτός μου, με το δικό μου χιούμορ.

Ε.: Ποιο θα έλεγες ότι είναι το αγαπημένο σου τσιτάτο από αυτά τα παιχνίδια;

J.M.: Αυτό είναι υπερβολικά δύσκολο. Μ' αρέσει να γράφω πολλές απαντήσεις σε πράξεις (οσοδήποτε απροσδιόριστες) που μπορεί να δοκιμάσουν οι παίκτες: Εγραψα πάνω από 5.000 απαντήσεις για το FREDDY και τον καιρό που βγήκε το CALLAHAN'S έγραφα πάνω από 20.000 για κάθε παιχνίδι. Οπωσδήποτε μπορώ να κατονομάσω μία από τις αγαπημένες μου ατάκες: Στο CALLAHAN'S υπάρχει μια εταιρία μεταφορών και αποθήκευσης που ονομάζεται York-Easter Van Lines. Οταν καλείς την εταιρία για να παραπονεθείς, το άτομο στο οποίο μιλάς, το οποίο πάντα διαφημίζει την εταιρία, λέει: "Θ' ανακαλύψεις μεγάλα, μεγάλα αποθέματα εσόδων όταν ψάξεις την York-Easter!". Είναι σαχλό, αλλά, όταν το άκουσα πρόσφατα (αφού δεν το είχα ακούσει για χρόνια), χασκογελούσα για πέντε λεπτά και είχα τελείως ξεχάσει ότι το έγραψα. Βοήθησε και το γεγονός ότι η Kathleen Bober, που δάνεισε την ταλαντούχα φωνή της γι' αυτήν την ατάκα, το είπε τόσο υπέροχα ανέκφραστα.

Ε.: Γνωρίζουμε ότι αυτή είναι μία κουραστική ερώτηση, αλλά δεν έχει τεθεί εδώ και καιρό. Ποια νομίζεις ότι είναι η πιθανότητα να γίνει κάποτε ακόμη ένα Space Quest;

J.M.: Πιστεύω ότι υπάρχει λογική πιθανότητα να ξαναδούμε τον Roger Wilco με κάποια μορφή. Οπως είχα προτείνει καθ' όλη τη διάρκεια του πανικού των τελών της δεκαετίας του '90 σχετικά με το ότι "τα adventure games

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

έχουν πεθάνει!", είναι μόνο μία φάση. Ολα τα είδη παιχνιδιών περνάνε φάσεις που είναι δημοφιλή και φάσεις που δεν είναι δημοφιλή. Οταν τα adventure games γίνουν ξανά δημοφιλή, δεν βλέπω για ποιο λόγο η Sierra να μη δοκιμάσει να εκμεταλλευτεί την τάση ή, τουλάχιστον, να δώσει την άδεια για τους χαρακτήρες σε κάποιον που είναι πρόθυμος να πάρει το ρίσκο.

Ε.: Σίγουρα είδαμε πολλά αρνητικά χτυπήματα για το είδος των adventures τον τελευταίο χρόνο, αλλά τελευταία φαίνεται να κερδίζουν και πάλι το σεβασμό. Ποια είναι η άποψή σου για τη βιομηχανία των adventure games σήμερα;

J.M.: Φαίνεται να κερδίζουν έδαφος. Η υποστήριξη του είδους ξεπηδά από τα πιο απίθανα μέρη. Οι "New York Times", για παράδειγμα, δημοσίευσαν μία ενθουσιώδη κριτική για το "The Longest Journey". Εν τω μεταξύ, πρώην best-selling είδη όπως τα first-person shooters, πέφτουν από άποψη δημοτικότητας και φήμης (δείτε το Daikatana), ο κόσμος μπούχτισε με τα RTS, οι σκληροπυρηνικοί παίκτες εστιάζουν την προσοχή τους στα multiplayer και η μεγαλύτερη μάζα του κοινού -που δεν θέλει να πληρώσει $50 για να αγοράσει ένα παιχνίδι και περίπου $5-20 επιπλέον κάθε μήνα μετά από αυτό για να μπορεί να το παίζει- ψάχνει για κάτι καινούριο, συναρπαστικό και λιγότερο χρονοβόρο από ένα RPG των εξήντα ωρών. Τα adventure games γεμίζουν μέρος αυτού του κενού.

Ε.: Υπάρχει ένα διαφορετικό είδος παιχνιδιών που σε ευχαριστεί να παίζεις όταν δεν ασχολείσαι με κάποιο project; Και, αν ναι, ποιο;

J.M.: Μ' αρέσει να παίζω RPGs και action-RPGs στον ελεύθερο χρόνο μου, κυρίως σε κονσόλες, διότι περνάω όλη μου τη μέρα μπροστά στον υπολογιστή. Ετσι, περνάω τον περισσότερο καιρό μου ως παίκτης με παιχνίδια όπως το Zelda και το Evolution, παρ' όλο που βρίσκω τις απαίσιες μεταφράσεις τελείως αποπροσανατολιστικές και ενοχλητικές.

Ε.: Αναφορικά με τις μεταφράσεις, τι έχεις να πεις για τη δυνατότητα μεταφοράς από τη λογοτεχνία στα παιχνίδια; Πολλά βιβλία αυτόν τον καιρό έχουν τη δυνατότητα να γίνουν φανταστικά adventure games. Εάν μπορούσες να διαλέξεις ένα, ποιο βιβλίο θα διάλεγες για να βασίσεις πάνω σε αυτό ένα adventure game και γιατί;

J.M.: Θέλω να τονίσω ότι συνήθως δεν μου αρέσουν οι μετατροπές άλλων ειδών (βιβλίων, ταινιών, τηλεοπτικών σειρών) σε παιχνίδια. Οι μετατροπές εξυπηρετούν έναν σκοπό -για παράδειγμα, μου αρέσει να πιστεύω ότι η προσαρμογή σε παιχνίδι του CALLAHAN'S έστρεψε την προσοχή στα βιβλία-, αλλά πιστεύω ότι όταν ένα παιχνίδι προέρχεται από βιβλίο ή ταινία, ενισχύει την άδικη και διαδεδομένη αντίληψη ότι τα παιχνίδια δεν μπορούν από μόνα τους να αποτελέσουν τέχνη. Αν όμως έπρεπε να πάρω έναν μύθο και να τον κάνω βιβλίο, νομίζω ότι θα χρησιμοποιούσα το "CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY" του Roald Dahl. Καταρχήν, πιστεύω ότι το χιούμορ του Dahl είναι αρκετά εκκεντρικό και διεστραμμένο, έτσι ώστε θα με ευχαριστούσε πολύ να το κάνω interactive. Κατά δεύτερο λόγο, νομίζω ότι η ταινία του Gene Wilder "Willy Wonka and the Chocolate Factory" δεν είχε το πνεύμα του Dahl - όλα είχαν ένα μικρό και φτηνό look: οι Oompa Loompas ήταν πολύ πιο politically correct από ό,τι στο βιβλίο και ακόμη και ο ίδιος ο Wonka πνευματικά και συναισθηματικά (και από σωματική άποψη) δεν είχε καμία σχέση με το βιβλίο. Η δεύτερη επιλογή μου θα ήταν το βιβλίο της Madeleine Engle "A Wrinkle in Time", αλλά μετά από σκέψη πιστεύω ότι υπάρχουν τόσο πολλές πλευρές αυτού του βιβλίου που επωφελούνται περισσότερο από τη φαντασία του αναγνώστη παρά από την ερμηνεία του καλλιτέχνη, ώστε θα ήταν σχεδόν αδύνατον να αποδώσει κανείς το βιβλίο δίκαια.

Ε.: Σε ευχαριστούμε για το χρόνο που μας διέθεσες, Josh. Πολλοί από μας εκτιμάμε το γέλιο και τις καλές στιγμές που μας χάρισες. Σου ευχόμαστε καλή επιτυχία και να περνάς καλά στο δρόμο που έχεις μπροστά σου.

J.M.: Σας ευχαριστώ για τις καλές σκέψεις σας. Το να κάνω τους ανθρώπους να γελάνε ήταν πάντοτε για μένα η μεγαλύτερη ευχαρίστηση στη ζωή. PC

ΕΧΟΥΝ ΠΕΘΑΝΕΙ ΟΙ ADVENTURE GAMERS;

Το κείμενο που ακολουθεί είναι ένα ανοιχτό γράμμα του Josh Mandel που δημοσιεύτηκε στο Internet πριν από περίπου δύο μήνες.

Οπου και να κοιτάξω, τα Web sites, τα newsgroups και τα περιοδικά επανέρχονται με τον ίδιο τίτλο: "Εχουν πεθάνει οι adventure gamers;".

Εντάξει, παραδέχομαι ότι δεν κάθισα να διαβάσω ούτε ένα από αυτά τα άρθρα. Ούτε καν τα κοίταξα προσεχτικά. Μήπως, όμως, μου ξέφυγε κάτι; Φυσικά, κάποιοι adventure gamers έχουν πεθάνει. Σίγουρα, όμως, όχι όλοι τους. Γνωρίζω πολλούς adventure gamers και ορισμένοι από αυτούς είναι ακόμη ζωντανοί. Ακόμη κι έτσι, δεν μπορεί να μας προξενήσει έκπληξη το πόσοι πολλοί adventure gamers είναι νεκροί. Οι σχεδιαστές εδώ και χρόνια επινοούν τρόπους για να εξολοθρεύσουν τους adventure gamers. Θυμάμαι ότι πέθανα τουλάχιστον πενήντα με εξήντα φορές στο King's Quest V. Πέθανα τουλάχιστον μία ντουζίνα φορές στο Star Trek: Hidden Evil, και αυτό κατά τη διάρκεια της εγκατάστασης. Είναι λογικό να υποθέσει κανείς ότι με αυτές τις πιθανότητες, αργά ή γρήγορα, ένας από αυτούς τους θανάτους θα μετρήσει και θα παραμείνεις νεκρός. Αυτό ρίχνει ένα τελείως "nuther" φως στη συζήτηση για το "θάνατο στα adventure games. Παρεμπιπτόντως, εργάζομαι πάνω στην υπόθεση ότι το "nuther" πρέπει να είναι το πιο μικρό και πιο άφθαρτο σωματίδιο που είναι γνωστό στην επιστήμη, καθώς ποτέ μα ποτέ δεν ακούς για τίποτε λιγότερο από ένα ολόκληρο. Θυμάμαι καλά την ισχυρή θέση του Ron Gilbert για την απάλειψη του θανάτου στα adventures, και ότι πολλοί από εμάς τον γιουχάραμε. Από ό,τι φαίνεται τώρα, πρέπει να είχε δίκιο. Ισως να σκοτώσαμε τους εαυτούς μας ως lemmings που τα έριξαν στη θάλασσα κάμεραμαν του Disney.

Κοιτάξτε, όμως, τις τάσεις. Εντάξει, οι σχεδιαστές είδαν επιτέλους το φως και σκοτώνουν τους παίκτες τους με πολύ μικρότερη συχνότητα. Καθώς, όμως, ο θάνατος στα adventure games μειώθηκε για τον παίκτη, αυξήθηκε για τους NPCs. Ολο και περισσότερα παιχνίδια είναι πήχτρα στα ζόμπι, τα βαμπίρ, τα γκάουλς και άλλα animated νεκρά πράγματα. (Μπράβο, ολόκληρη τη ζωή μου την πέρασα χωρίς να χρησιμοποιήσω τη λέξη "πήχτρα" και τώρα το έκανα. Εχει αυτό το πράγμα backspace ή κάτι ανάλογο;) Πριν από δέκα χρόνια, ακόμη και πριν από εφτά χρόνια, πόσα adventure games είχαν undead themes; Σχεδόν κανένα. Καλά, είχαμε τον πειρατή-φάντασμα LeChuck και το εκάστοτε αστυνομικό μυστήριο. Τώρα όμως είναι σπάνιο να βρει κανείς ένα adventure που να ΜΗΝ έχει ολόκληρο cast από νεκρά πλάσματα - ή, όπως θα τα αποκαλούσε ένας πωλητής μεταχειρισμένων αυτοκινήτων, "προ-αποβιώσαντα". Γκουχ, γκουχ, Grim Fandago, γκουχ.

Οχι, η εμμονή των σχεδιαστών με το θάνατο δεν εξατμίστηκε. Απλώς μεταφέρθηκε. Ετσι, δεν θα έπρεπε να ρωτάμε: "Εχουν πεθάνει οι adventure gamers;". Ισως θα έπρεπε να ρωτάμε: "Εχουν πεθάνει οι χαρακτήρες των adventure games;". Η απάντηση είναι "ναι".

Χαίρομαι που αυτό το θέμα λύθηκε. Τώρα, επειδή μόλις πέρασε η 15η Απριλίου, η σκέψη μου στρέφεται προς μία άλλη βαθιά νυχτωμένη ομάδα, τους φορολογούμενους adventurers. Αυτό, όμως, μία άλλη φορά.

του Josh Mandel

τα αμιλητα

ΜΙΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΗ ΟΨΗ ΤΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

Τα σύννεφα εμφανίζονται όλο και πιο συχνά στον ουρανό, η γέρικη συκιά έχει ρίξει τα φύλλα της, η διψασμένη γη προσμένει τα πρωτοβρόχια και καθώς παρατηρώ τα χελιδόνια να ετοιμάζονται για το μεγάλο ταξίδι τους, ένας βαθύς αναστεναγμός βγαίνει από τα στήθη μου: "Αχ, πάει το καλοκαιράκι!" / πω, πω εισαγωγή ο μεγάλος (εσύ, παιδί μου, έπρεπε να γίνεις ποιητής) / σε λίγες μέρες έχουμε τη φθινοπωρινή ισημερία (23/9) κι από κει θα αρχίσει η αντίστροφη μέτρηση μέχρι το χειμερινό ηλιοστάσιο (23/12) / ενδιάμεσα θα έχουμε το τέλος της θερινής ώρας και τα Windows 98 θα διορθώσουν αυτόματα το ρολόι του συστήματος (1 ώρα) / μετράμε το χρόνο με τις εποχές, τον μετράμε με ημερολόγια, με ρολόγια χεριού και ρολόγια Internet, με αστρικές μονάδες και κλάσματα του δευτερολέπτου, όμως ο χρόνος κυλάει και φεύγει / χωρίς να νοιάζεται για τη δική σου μελαγχολία / πρέπει να πάψουμε να βιώνουμε το χρόνο ως γραμμική εξίσωση και να δείτε που όλα θ' αλλάζουν / αλλιώς θα μας συνθλίβει πάντα η ταχύτητα του φωτός και η μηχανή του χρόνου δεν θα είναι παρά ένα βιβλίο φαντασίας του H.G. Wells / το οποίο μεταξύ άλλων ενέπνευσε και τους δημιουργούς του τελευταίου ομώνυμου adventure της Cryo / το παιχνίδι οπτικά μοιάζει με το Faust της ίδιας εταιρίας, ευτυχώς όμως οι ομοιότητες δεν προχωρούν παραπέρα / οι πρώτες κριτικές ήταν εγκωμιαστικές και πριν από λίγες μέρες το φόρτωσα κι εγώ στον σκληρό μου δίσκο, αλλά για τα μόνα που προς το παρόν μπορώ να εκφράσω γνώμη είναι για την engine και τα γραφικά, που σκίζουν / έριξα και μια ματιά στο demo του Blair Witch Vol. I, που είναι χτισμένο πάνω στη μηχανή του Nocturne κι έρχεται να εκμεταλλευτεί τη φήμη και τη μεγάλη επιτυχία της ομώνυμης κινηματογραφικής ταινίας / δείχνει τρομακτικό κι έχει καλή ατμόσφαιρα, αλλά αν δεν το δω ολοκληρωμένο, δεν μπορώ να εκφέρω γνώμη / άσε που έχει πρόβλημα με τις κάρτες γραφικών (όπως είχε και το Nocturne), κρασάρει τόσο με την TNT2 Ultra (AGP) όσο και με τη Voodoo2 (PCI) κι αναγκάζομαι να το παίζω σε software mode **/ αυτό όμως που με εντυπωσίασε είναι το Deus Ex της Ion Storm, ένα καλοφτιαγμένο single player με τη μηχανή του Unreal και στα πρότυπα που έθεσε η Looking Glass με το System Shock 2 (action adventure RPG FPS) / καθόλου τυχαία όλ' αυτά, αφού δημιουργός του παιχνιδιού είναι ο γνωστός Warren Spector, πρώην συμπαραγωγός των Ultima Underworld, Ultima VII, System ShockI, 2 κ.ά. /** οι κριτικές και η υποδοχή του DeusEx ήταν τέτοιες που ο Warren Spector άρχισε να ετοιμάζει το DeusEx 2, κατά πρώτον συγκεντρώνοντας το δημιουργικό team και κατά δεύτερον έχοντας να διαλέξει μία μηχανή μεταξύ αυτής του Quake III και της LithTech Blood II / βέβαια, το DeusEx δεν μπορεί να έχει το σεναριακό βάθος που χαρακτήριζε σχεδόν όλα τα παιχνίδια της L.G.S. και το οποίο φαίνεται πως δεν είναι στις προθέσεις (αλλά και στις δυνατότητες) της Ion Storm / μιλάμε για την ίδια εταιρία που λίγους μήνες πριν δεν επέτρεψε στην Eidos να αγοράσει και να σώσει τη Looking Glass, αφού μόνο με το περιβόητο Daikatana έχει βάλει μέσα τη "μαμά" Eidos 40 μύρια ντόλαρς / κι ο τυπάς κάτω εκεί στο Τέξας γελάει σαρδόνια, γιατί έτσι γίνεται στις show business τη σήμερον ημέρα, πρώτα είναι το deal, μετά το p.r. (public relations - δημόσιες σχέσεις) και, τέλος, το creativity (δημιουργικότητα) / είναι ο ίδιος ο mister Romero, ο τύπος που γονάτισε ολόκληρη Eidos και ασέλγησε πάνω στο πτώμα της Looking Glass, που λένε πως ο εγωισμός του είναι αντιστρόφως ανάλογος του IQ του και τα βράδια συμμετέχει στις συνάξεις της Κλαν, αλλά στο φως της ημέρας οδηγεί Porsche και Ferrari και ξέρει να κάνει perfect deals / όπως το τελευταίο κατόρθωμά του: ανέλαβε να κυκλοφορήσει το Thief 3 (με τον προσωρινό τίτλο Thief - The Circle), προσλαμβάνοντας μέλη από το πρώην απολυμένο original team της L.G.S. (όπως οι: Randy Smith, Emil Pagliarulo, Lulu Lamer) / κι όσο για το προσωπικό αριστούργημά του, υπάρχει κανείς που να γουστάρει το Daikatana; / ας πάμε όμως λίγο παρακάτω κι από τις εταιρίες που φτιά-



τα αγνωστα

χνουν software ας περάσουμε στους κατασκευαστές hardware / από το φθινόπωρο ξεκινάει στην αγορά η επίθεση των εταιριών με καινούρια προϊόντα, η οποία επίθεση σιγά σιγά θα κλιμακωθεί και εκεί γύρω στα Χριστούγεννα θα δώσουν τα ρέστα τους / don't panic, εγώ είμαι εδώ για να σας ξενερώσω και να σας υπενθυμίσω πως τα περισσότερα απ' αυτά τα high tec προϊόντα δεν τα χρειάζεστε / ποιος χρειάζεται τις μνήμες Rambus με τιμές πενταπλάσιες από τις SDRAM; / ποιος χρειάζεται το AGP 4x όταν υπάρχουν ελάχιστα παιχνίδια και προγράμματα που εκμεταλλεύονται το 2x; / ποιος χρειάζεται τα 64MB στις κάρτες γραφικών (όταν ολόκληρη GeForce2 δίνει στο Quake III όλα κι όλα 6fps περισσότερα απ' ό,τι η έκδοσή της με τα 32MB και γενικά ποια κάρτα προσφέρει ουσιαστικά κάτι περισσότερο από την TNT2 Ultra ή τη Matrox G400; / ο μοναδικός που μπορεί να χρειάζεται όλ' αυτά (κι ακόμα παραπάνω) είναι ο σκληροπυρηνικός gamer / αυτός που ξεκινάει από το BIOS και προχωράει στα advanced όλων των ρυθμίσεων και έπειτα από μία ώρα πειράγματα είναι έτοιμος να παίξει το παιχνίδι έτσι ακριβώς όπως του ταιριάζει / όμως με τα σημερινά στάνταρ της αγοράς αρκεί μία κάρτα με το παλιό, καλό TNT (128MB RAM) για να παίξεις και να ευχαριστηθείς όλα τα παιχνίδια που κυκλοφορούν / όπως αρκεί ένας Celeron 600 για να σε βγάλει ασπροπρόσωπο / ειδικά οι καινούριοι FC-PGA Celeron (0,18 micron) που περιέχουν το σετ εντολών SSE και 128 full speed cash και είναι 50% πιο γρήγοροι από τους παλιούς / για να μην πούμε για το overclocking, που οι πρώτες πληροφορίες λένε για ανοχές του επεξεργαστή αντίστοιχες με αυτές του θρυλικού 300A / μόνο αυτό το FSB κλειδωμένο στα 66MHz αν δεν είχε... / πολύ θα ήθελα να μπορούσα να μιλήσω με την ίδια ευχέρεια και για τους Athlon, όμως δυστυχώς η εμπειρία μου με τους συγκεκριμένους επεξεργαστές της AMD είναι μηδαμινή / η αλήθεια είναι πως πριν από μερικούς μήνες την έψαχα να φτιάξω μηχάνημα με Athlon, αλλά με αποθάρρυνε η κατάσταση που συνάντησα στην αθηναϊκή Silicon για παράδειγμα Valley (δηλαδή στην οδό Στουρνάρη και τα πέριξ) / εκεί (στην αγορά) φαίνεται το μέγεθος και η δύναμη της Intel, που καλλιεργεί στο αγοραστικό κοινό την αίσθηση της σιγουριάς (και της συμβατότητας) κι έτσι καταφέρνει να κρατάει στο περιθώριο προϊόντα καλύτερα απ' τα δικά της / πιστεύω πως εκεί στοχεύει και η πρόσφατη απόφασή της να αποσύρει τα προβληματικά m/b με το 1820 MTH και να αποκαταστήσει τους κατόχους με την προσφορά αντίστοιχου m/b με Rambus μνήμες / μία κίνηση που θα την επιβαρύνει με αρκετά εκατομμύρια δολάρια, αλλά τα μακροπρόθεσμα κέρδη θα είναι μεγαλύτερα (συν τη διαφήμιση) / όλ' αυτά ενισχύουν σημαντικά το όνομα της εταιρίας κι άσε την AMD να βγάζει καλύτερους επεξεργαστές, αν δεν μπορεί να τους επιβάλει στην αγορά... / αυτά συμβαίνουν στη ζούγκλα του mother-πίνακα, εεε συγνώμη στο Αμέρικα - Αμέρικα ήθελα να πω, όλοι στο ίδιο καζάνι βράζουν κι απλώς η AMD παίζει το ρόλο του επαναστάτη χωρίς αιτία μέχρι να γίνει κι αυτή γίγας (χαλίφης στη θέση του χαλίφη) / έτσι κι εγώ αντί για τον θεϊκό Athlon πήρα τον σατανικό Pentium III 666MHz, στον οποίο είναι εγκατεστημένος ο όφις (office) του αντίχριστου, μία

ΓΡΑΦΕΙ Ο @simos @militos



κάρτα Voodoo2, το Blair Witch κι αλλά τέτοια ωραία / λέτε να μου έρθει με e-mail κανένας αφορισμός; / θα μπω στο site http://www.greekorthodoxchurch.org/main.html για να ζητήσω συγχώρεση για όλα τα cheats που έχω κλέψει και για όλα τα bots που έχω σκοτώσει (για τα ζόμπι δεν χρειάζεται γιατί αυτά δεν είναι πλάσματα του θεού) / αλίμονο σε αυτούς που παίζουν god games, όλοι τους πρέπει να κατηγορηθούν για δημιουργία αίρεσης / κάτι τέτοια γράφω και αφρίζουν οι χριστιανοπατέρες και με βομβαρδίζουν με e-mails / τους τελευταίους μήνες έχω πάρει μερικά μηνύματα από θιγμένους χριστιανούς που διαμαρτύρονται γι' αυτά που γράφω / μηνύματα με τον γνώριμο άναρθρο λόγο, το μίσος και τις κατάρες των φανατικών και χωρίς σταλιά αγάπης (για να μην πω για το χιούμορ που είναι άγνωστη λέξη, παρά τα μαθήματα -ανέκδοτα- του μεγάλου) / ευτυχώς που τα περισσότερα μηνύματα είναι από άτομα που εκπέμπουμε στο ίδιο μήκος κύματος, ανεξάρτητα με το αν συμφωνούν ή διαφωνούν με τα γραφόμενά μου / άτομα που ζουν στο σήμερα και κοιτάνε στο μέλλον κι όχι όπως κάποιοι άλλοι που θέλουν να νεκραναστήσουν το Βυζάντιο (για ν' ακολουθήσει άλλος ένας Μεσαίωνας) / μ' αυτά και μ' αυτά γέμισε πάλι το δισέλιδο και ξέχασα κάτι σημαντικό / μ' αυτό το παλιό Martian Gothic έχω κολλήσει εκεί όπου ο Karne βρίσκεται στο δωμάτιο της Judith και πρέπει μέσα από το κομπιούτερ να ανοίξει την πόρτα στο Kremlin room, αλλά το κομπιούτερ ζητάει voice password και δεν ξέρω τι να κάνω / υπάρχει κανείς που μπορεί να βοηθήσει; PC

Η... ΑΛΛΑΓΗ ΤΗΣ ΑΛΛΑΓΗΣ!

Δύο πολύ ενδιαφέροντα μηνύματα και σχόλια για το μέλλον της στήλης

Στο προηγούμενο τεύχος, διαβάσατε ένα πολύ ενδιαφέρον άρθρο του Γιάννη Κωστάκη, που αναφερόταν στην ιστορία και την εξέλιξη ενός διάσημου video game, του Pac-Man. Η παρουσίαση παλιών, κλασικών παιχνιδιών είναι μία πολύ καλή ιδέα που είναι σίγουρο ότι θα δώσει έναν αέρα φρεσκάδας στη στήλη. Ωστόσο, θα γίνουν δύο σημαντικές αλλαγές, οι οποίες θα υλοποιηθούν στο τεύχος Οκτωβρίου. Μέχρι τότε υπομονή!

Του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr



Παίξτε NES στο Dreamcast, με τον Gleach.


Το εισαγωγικό κείμενο της στήλης περικλείει τις θετικές επιπτώσεις του άρθρου για τον συμπαθέστατο Pac-Man. Ομως, με τον Κράτσα αρχισυντάκτη, κανείς δεν μπορεί να είναι σίγουρος για τίποτα... Λες και κάθε στιγμή προσπαθεί να εφεύρει καινούρια βασανιστήρια για τους δύσμοιρους συντάκτες. Ετσι, την τελευταία φορά που ο συντάκτης Μορφονιός πήγε να πληρωθεί, βρέθηκε μπροστά σε ένα περίεργο φαινόμενο: Οι διάδρομοι του κτιρίου κοντά στο λογιστήριο ήταν στρωμένοι με φρούτα και ζαρζαβατικά! Προτού προλάβει να κάνει μισό βήμα, από τα μεγάφωνα του κτιρίου ακούστηκε η κραυγή: "Ηρθε, πάνω του!" Αμέσως από το λογιστήριο ξεπετάχτηκαν οι συντάκτες Καφούρος και Παπαθανασίου με κάτι σεντόνια πάνω στα κεφάλια τους και έστρωσαν τον άτυχο συντάκτη στο κυνήγι. Μέχρι να καταλάβει ότι έπρεπε να τους πετάει τα φρούτα για να τους αποφύγει, είχαν γίνει τρία GAME OVER. Και, όπως βέβαια θα περίμενε κανείς, κάθε GAME OVER σήμαινε την παράδοση ενός άρθρου για το PC MASTER, αμισθί...

ΚΙ ΑΛΛΟΣ ΘΑΥΜΑΣΤΗΣ ΤΟΥ JIMI HENDRIX

Ξεκινάμε με την επιστολή που έστειλε ένας αναγνώστης του περιοδικού, ο Σ.Σ. (δεν ήθελε να δημοσιευθούν τα στοιχεία του, κάτι απόλυτα κατανοητό και, βέβαια, σεβαστό). Θίγει αρκετά ενδιαφέροντα ζητήματα και σε πολλά σημεία μού δίνει τη δυνατότητα να επεκταθώ, εκφράζοντας έτσι τη γνώμη μου για αρκετά θέματα που με απασχολούσαν όλον αυτόν τον καιρό.

"...Είμαι τακτικός αναγνώστης του περιοδικού και ειδικότερα της στήλης. Ασχολούμαι με τους υπολογιστές από την εποχή του πρώτου Spectrum. Λογικό ήταν να εντυπωσιαστώ από τους emulators και να ασχοληθώ εκτεταμένα μ' αυτούς. Εκτιμώ την προσπάθειά σας και γι' αυτό κάνω ορισμένες επισημάνσεις - παρατηρήσεις.

- Στρέφεστε συνεχώς (2 τεύχη) ενάντια στον SNES9x. Σε πολλά sites τον θεωρούν ισάξιο του ZNES. Προσωπικά, ως κάτοχος μίας BANSHEE, τον θεωρώ πολύ ανώτερο. Την έκδοση 1.30 beta 1 την έβαλα αφού συμβουλεύτηκα όλα τα readme αρχεία. Γνώριζα εξαρχής το πρόβλημα το οποίο διορθώνεται (πληροφορίες στο site). Επίσης, γνώριζα εξαρχής ότι η έκδοση δεν είναι τελική αλλά beta. Αρα αναλαμβάνω κάθε ευθύνη. Σας προτρέπω να δοκιμάσετε τον emulator με 3dfx κάρτα.

- Η "πειρατική" έκδοση του Impact είναι εξίσου γρήγορη με την κανονική. Τρέχω το SF-EXP2 με 50 fps χωρίς να διαθέτω το υπερμηχάνημα.

- Μη διστάζετε να ξανακάνετε review δημοφιλών εξομοιωτών (π.χ. Ultrahle). Είναι χάσιμο χώρου να ασχολείστε με άγνωστους εξομοιωτές, μόνο και μόνο επειδή δεν έχετε ασχοληθεί ξανά με αυτούς.

- Σίγουρα η δημιουργία ελληνικού site είναι επιθυμητή. Προς το παρόν θα αρκούσε ένα channel στο irc.



Η αρχική οθόνη του Dreamcast, ενώ πίσω διακρίνεται το desktop των Windows!

- Φροντίστε για την επικοινωνία των emulators' fans..."

Αγαπητέ φίλε, έχεις δίκιο για την ταχύτητα του Snes9x με κάρτες τις 3dfx. Ωστόσο, ο ZSNES υπερέχει τόσο σε interface όσο και σε συμβατότητα με παιχνίδια. Δεν κάθισα, βέβαια, να μετρήσω τα frames για να δω ποιος από τους δύο είναι πιο γρήγορος, αλλά, σε τελική ανάλυση, η επιλογή του emulator είναι καθαρά προσωπικό θέμα. Αν σε βολεύει καλύτερα ο 9x... Δεν νομίζω, πάντως, ότι με τα σχόλιά μου στράφηκα εναντίον του εξομοιωτή. Απλώς ακολούθησα την πάγια τακτική μου στην αξιολόγηση των προγραμμάτων. Εγκατέστησα τους emulators σε τρία διαφορετικά συστήματα (200MMX+Riva 128, Celeron 300+TNT, P-III 600+GeForce), δοκίμασα αρκετά παιχνίδια κ.λπ. Ο 9x απλώς δεν με εντυπω-





Από την εισαγωγή του Rival Schools.

σίασε. Από τη στιγμή που παρουσιάστηκε για πρώτη φορά, ακολουθεί μία φθίνουσα πορεία. Αν είχα να προτείνω έναν και μόνο εξομοιωτή για SNES, αυτός σίγουρα δεν θα ήταν ο 9x. Οσο για την απεγκατάσταση της τελευταίας έκδοσής του, επίτηδες έγινα λίγο υπερβολικός, για να τραβήξω την προσοχή των αναγνωστών. Σύμφωνοι, κατεβάζω beta = οι προγραμματιστές δεν ευθύνονται για οτιδήποτε πάθει το σύστημά μου. Αυτό όμως είναι τελείως θεωρητικό. Οταν ένα τόσο σοβαρό πρόβλημα παρουσιάζεται τόσο σπάνια, είναι λογικό οι περισσότεροι χρήστες να έχουν άγνοια του κινδύνου. Προσωπικά, σπάνια αναρωτιέμαι για το πόσο ασφαλείς είναι οι εξομοιωτές που εγκαθιστώ στον υπολογιστή μου. Η αναφορά του τεύχους 126 ήταν βέβαια σκληρή, αλλά ήθελα να προστατεύσω τους αναγνώστες κι όχι να εξαπολύσω προσωπική επίθεση (για ποιον λόγο, άλλωστε) ή να κάνω τον έξυπνο.

Η "πειρατική" έκδοση του Impact είναι πράγματι το ίδιο γρήγορη με την αρχική. Απλώς χρειάζεται περισσότερο χρόνο για να φορτώσει. Επί τη ευκαιρία, δημοσιεύω και κάποιες φωτογραφίες από την έκδοση αυτή.

Η έκφραση "άγνωστοι" εξομοιωτές είναι υποκειμενική. Προσωπικά θεωρώ πρόκληση την ασχολία με παλιά, ξεχασμένα συστήματα. Εξάλλου, η επανάληψη των ίδιων θεμάτων καταντάει κουραστική τόσο για τους αναγνώστες όσο και για μένα. Από εκεί και πέρα, στον MESS έπρεπε οπωσδήποτε να αφιερωθεί μία στήλη. Θεωρώ την προσπάθεια εντυπωσιακή και πολύ σημαντική για την emulators' scene. Σκέψου στο μέλλον να μπορείς να παίζεις όλα τα αγαπημένα σου παιχνίδια (SFEX2+, Mario 64, Tekken 3, Metal Slug...) με τη χρήση ενός και μόνο προγράμματος! Σκέτη χλιδή!

Τώρα, το "PC Engine" έχει τουλάχιστον έναν εκπληκτικό εξομοιωτή (MagicEngine) που αποτελεί υπόδειγμα για τους emulators κάθε είδους. Τέλος, το Hive παρουσιάστηκε επειδή, εξαιτίας του Bleemcast, είχε μείνει λίγος χώρος ελεύθερος και χρειαζόταν κάτι μικρό για να γεμίσει η στήλη. Νομίζω, πάντως, ότι μέσω του πλαισίου "Τελευταία Νέα" υπήρχε ενημέρωση για το UltraHLE (όπως γινόταν άλλωστε και για όλους τους δημοφιλείς εξομοιωτές), ενώ δεν έλειψαν οι αναφορές και στον κορμό του άρθρου (UltraHLP). Σκοπεύω να επανέλθω μόλις κυκλοφορήσει η νέα έκδοση.

Ερχομαι τώρα στα τελευταία δύο ζητήματα, που είναι ίσως και τα πιο σημαντικά. Εννοείται πως θα φτιάξουμε κάτι σχετικό με τους emulators στο site του περιοδικού. Βέβαια, αυτό ίσως πάρει λίγο χρόνο, προκειμένου να καθορίσουμε τη δομή του και το περιεχόμενό του. Οπως καταλαβαίνεις, ένα τέτοιο site χρειάζεται καθημερινή ανανέωση, όχι μόνο στα άρθρα του, αλλά και στο software που θα παρέ-





Το Tetris the GM, χωρίς να εντυπωσιάζει, αποτελεί μία καλή παραλλαγή του γνωστού παιχνιδιού.

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

Πριν από μερικούς μήνες, η ύπαρξη emulator για Dreamcast φάνταζε... πρωταπριλιάτικο αστείο. Ομως, όταν η είδηση προέρχεται από το έγκυρο "Emulatronia", δεν μπορεί παρά να είναι αληθινή. Η προσπάθεια βρίσκεται βέβαια σε εξέλιξη και προς το παρόν δεν υπάρχει version διαθέσιμη για το κοινό. Υπάρχουν όμως screenshots που δείχνουν την αρχική οθόνη του DC και κάποια demos.

Θα θυμάστε τον Bleemcast, τον εξομοιωτή που αναλάμβανε να τρέξει παιχνίδια PSX στο DC. Πρόσφατα κυκλοφόρησε πρόγραμμα που επιτρέπει την εκτέλεση παιχνιδιών NES στην υπερκονσόλα της Sega! Πώς γίνεται αυτό; Απ' ό,τι κατάλαβα, ο εξομοιωτής αναλαμβάνει να "πακετάρει" το ROM μαζί με ένα εκτελέσιμο αρχείο (μπορεί να διαβαστεί από το DC) σε μία μορφή που μπορεί να αναγνωρίσει ως image κάποιο πρόγραμμα εγγραφής CD. Το παραγόμενο CD -θεωρητικά, πάντα!- χρησιμοποιείται ως ένα κοινό παιχνίδι για DC...





Το SFEX2+. Το background έχει σχεδιαστεί με φαντασία και λεπτομέρεια.

χεται. Τέλος πάντων, το θέμα συζητείται την ώρα που γράφονται οι γραμμές αυτές. Μπορείτε, αν θέλετε, να βοηθήσετε κι εσείς στην προσπάθεια αυτή, στέλνοντάς μας τις απόψεις σας.

Πρέπει πάντως να δηλώσω εξαρχής ότι είμαι αντίθετος με τη δημιουργία καναλιού IRC. Συνήθως μπαίνουν ένα σωρό άσχετοι και δημιουργούν ένα σωρό προβλήματα (Nukes, Trojans, φραστικές επιθέσεις), που κάνουν την επικοινωνία από δύσκολη έως αδύνατη και τα νεύρα των Operators... τσατάλια! Ωστόσο, η ιδέα μιας ζωντανής συνάντησης με θέμα τους emulators ή το Retro Gaming, γενικότερα, είναι εξαιρετική και ξέρω πως κι ο Βαγγέλης σκέφτεται από καιρό να κάνει κάτι ανάλογο.

ΤΙ ΜΟΥ ΕΣΤΕΙΛΕ Ο BAD SECTOR

Οι τακτικοί επισκέπτες του site του "PC Master" σίγουρα θα γνωρίζουν τον Κώστα Μιχαλόπουλο (Bad Sector). Ο Κώστας ασχολείται με τον προγραμματισμό, έχει φτιάξει μάλιστα κι ένα πολύ καλό client για το chat room του περιοδικού. Στη συνέχεια μπορείτε να διαβάσετε ένα μήνυμα που μου έστειλε. Το δημοσιεύω σχεδόν ολόκληρο, μια και ορίζει μία ολόκληρη κατηγορία μηνυμάτων: τα e-mails που μου αρέσουν!

"... *Εκεί που γυρνούσα στο Internet (emulatronia και links) και αφού κατέβασα μερικούς αξιόλογους emulators (vMac, EDSACPC και ό,τι πιο παράξενο βρήκα), ανάμεσα στα links ενός site έβλεπα συνέχεια ένα με όνομα Chip8. Στην αρχή δεν του έδωσα ιδιαίτερη σημασία αλλά, στο τέλος, αφού είχα κατεβάσει όλους τους 'περίεργους' emulators, αποφάσισα να δω τι είναι αυτό το Chip8. Κάνοντας κλικ σε μία homepage ενός emulator του συστήματος (με το 'πρωτότυπο' όνομα CHIP8!), μπήκα στο site του -ίσως- καλύτερου εξομοιωτή για το Chip8. Κατεβαίνω στα screenshots και τι να δω; Οθόνες από μονόχρωμα γραφικά που θύμιζαν κάτι από το παιχνίδι nibbles και κάτι από γραφικά μηχανημάτων του '70. Κι όμως... δεν μου ήταν άγνωστα όλα αυτά. Κάπου τα είχα ξαναδεί. Και θυμήθηκα: Οταν ήμουν έξι χρονών ο πατέρας μου μού είχε δώσει ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι που είχε συναρμολογήσει ο ίδιος σε KIT. Αυτό το 'παιχνίδι' έμπαινε στην τηλεόραση και με κάποιους διακόπτες επέλεγες κάποιο από τα επτά παιχνίδια που είχε μέσα.*

Ετσι, κατέβασα αυτόν τον emulator και προς μεγάλη μου λύπη ήταν πολύ... 'γρήγορος'. Παρ' όλα αυτά βρήκα κι άλλον που ήταν γραμμένος εξ ολοκλήρου σε Assembly (και οι δύο για DOS), αλλά έτρεχε μόνο κάτω από καθαρό DOS. Ολα ήταν ίδια (σχεδόν). Το παιχνίδι, το gameplay (Βρήκα μόνο 2 από τα 7 παιχνίδια, βέβαια). Αν και η ανάλυση ήταν 64x32 χωρίς χρώματα, πωρώθηκα.

Οπως ήταν φυσικό, έψαξα για περισσότερες πληροφορίες περί του Chip8 και έμαθα ότι δεν ήταν ποτέ ένα αυτόνομο μηχάνημα, αλλά είχε χρησιμοποιηθεί από πολλά μηχανήματα ως interpreter στα τέλη του '60, '70 και '80. Το Chip8 χρησιμοποιείται ακόμα και σήμερα σε κάποια organizers και calculators (HP48, TI-8κάτι - βλ. www.ticalc.org). Τα περισσότερα από τα μηχανήματα που χρησιμοποιήθηκαν ήταν KIT computers (συναρμολογούμενοι δηλαδή) και μάλλον έναν τέτοιο είχε πάρει ο πατέρας μου (μόνο που δεν είχε τα 16 πλήκτρα του Chip8, αλλά κάποια ποτενσιόμετρα για χειριστήρια).

Στη συνέχεια αποφάσισα να φτιάξω κι εγώ έναν emulator για το Chip8 (αφού είχα κατεβάσει όλες τις πληροφορίες για το πώς δουλεύει). Στην αρχή δοκίμασα με Windows και Delphi 2, αλλά τον παράτησα γρήγορα γιατί ήταν πολύ αργός. Μετά δοκίμασα DOS και Turbo Pascal 7.0. Εκεί από τις 2:00 - 3:00 το βράδυ που βρήκα το Chip8 (όλα τα παραπάνω έγιναν μέσα σε μία ώρα) μέχρι το πρωί προγραμμάτιζα. Το αποτέλεσμα ήταν απογοητευτικό, μια και ο emulator συνέχεια κόλλαγε, δεν υπήρχε καθόλου collision detection (είχε και αυτό το chip8 πανάθεμά το) και κανένα παιχνίδι δεν έπαιζε. Σημειώνω, βέβαια, ότι δεν είχε και καθόλου ήχο...

Επειτα από συνεχές programming με διακοπή μόνο για φαΐ, νερό και ύπνο 4 ωρών, τα κατάφερα. Μόλις πριν από δύο ώρες πρόσθεσα και τον ήχο. Ο emulator ήταν έτοιμος. Εγραψα κι ένα μικρό documentation, το συμπίεσα, πρόσθεσα και μερικά παιχνιδάκια και αυτό ήταν :)..."

Αυτό που μου έκανε ιδιαίτερη εντύπωση ήταν τα κίνητρα που έκαναν τον Κώστα να ασχοληθεί με τους emulators, τα οποία τον οδήγησαν στη συνέχεια στη δημιουργία ενός δικού του προγράμματος. Αγάπη και μεράκι για τους emulators, κι όχι η ανάγκη για "jaba ROMs" και η μετατροπή του PC σε ένα πρώτης τάξεως ουφάδικο. Υστερα από όλα αυτά, καταλαβαίνω απόλυτα την περιέργεια και την ανυπομονησία όλων σας να δείτε το περίφημο CHIP8. Ομως, το πρόγραμμα δεν το έβαλα στο CD του περιοδικού, θέλοντας πρώτα να συνεννοηθώ με τον BS (μπορεί να θέλει να αλλάξει κάτι ή να κάνει κάποια βελτίωση). Βαστάτε, λοιπόν, μέχρι την επόμενη φορά, οπότε θα σας έρθουν όλα μαζεμένα (τα καλά, εννοείται)!

PC



CROSS BROWSER SCRIPTING
και άλλες περιπέτειες

Η μεγαλύτερη δυσκολία που έχει να αντιμετωπίσει αυτός που σχεδιάζει σελίδες στον Web είναι η ασυμβατότητα ανάμεσα στους δύο "κραταιούς" browsers, τον Internet Explorer και τον Netscape Communicator. Είτε το πιστεύετε είτε όχι, οι διαφορές δεν αφορούν μόνο σε browsers τέταρτης ή πέμπτης γενιάς, όπως ο NS4 και ο IE5, αλλά και σε versions του ίδιου browser, όπως ο Internet Explorer 5 με τον Internet Explorer 5.5. Ειδικά για τους επαγγελματίες designers οι διαφορές αυτές καταντούν αληθινός πονοκέφαλος.

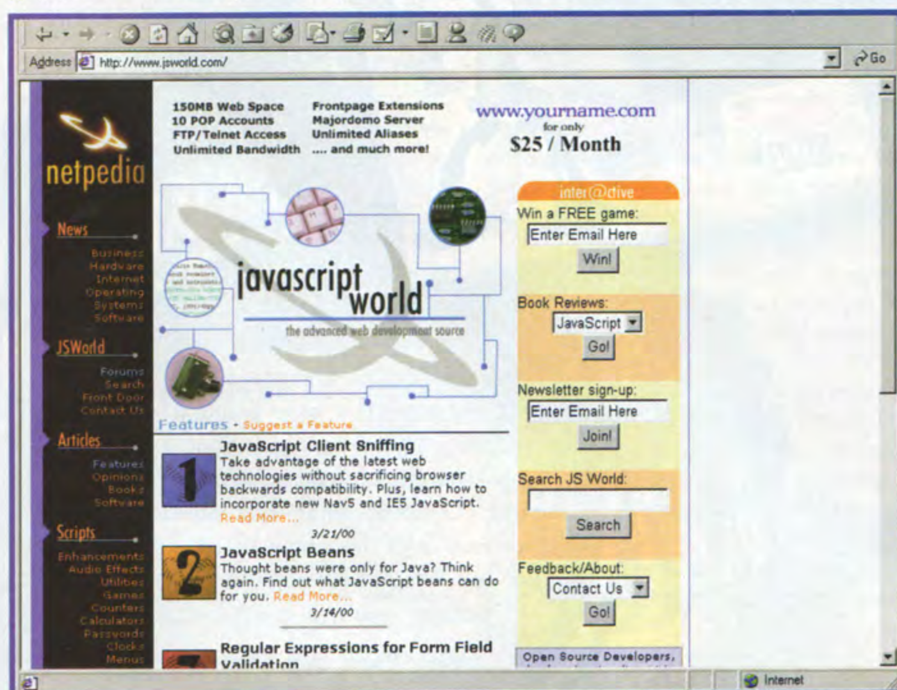
Της Ζωής "bezalel" Μαρμαρά

Γ ια να σας γλιτώσουμε από τα... παυσίπονα, αποφασίσαμε αυτόν το μήνα να ασχοληθούμε με τους δύο browsers και τις διαφορές που παρουσιάζουν.

Είμαι σίγουρη πως οι περισσότεροι από εσάς χρησιμοποιείτε Internet Explorer για να "σερφάρετε" στο Internet. Τα νούμερα είναι αποκαρδιωτικά για τους χρήστες του Netscape Communicator: μόνο το 38% των κατοίκων του Δικτύου χρησιμοποιεί NS σε σχέση με το 60% που χρησιμοποιούν IE. Στην Ελλάδα μόνο τρεις άνθρωποι χρησιμοποιούν NS και τυχαίνει να ανήκουν και οι τρεις στη Σύνταξη του περιοδικού μας: ο Γιάννης Πατρίκος, ο Κωνσταντίνος "Bandit" Σπυρόπουλος και ο Μανώλης Φουρνιστάκης. Δυστυχώς για εσάς, πρέπει να σκεφτείτε και τους τρεις αυτούς ανθρώπους όταν φτιάχνετε τις σελίδες σας:)

ΓΙΑΤΙ ΝΑ ΦΤΙΑΞΩ ΣΕΛΙΔΑ ΠΟΥ ΝΑ ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΕΙ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΔΥΟ BROWSERS;

Εντάξει, αρκετά αστειευτήκαμε. Μπορεί κάποιος να υποστηρίζει λιγότερο ή περισσότερο έναν από τους δύο browsers (ο NS έχει μάλιστα φανατικούς χρήστες), αλλά η αλήθεια είναι ότι επιλέγοντας να φτιάξετε σελίδα που φαίνεται ικανοποιητικά μόνο με IE, χάνετε ένα μεγάλο ποσοστό από τους επισκέπτες του site σας. Πριν από έναν χρόνο ο IE κατείχε το 50% της παγκόσμιας αγοράς. Τώρα αυτό το ποσοστό μεγάλωσε, αλλά κανείς δεν ξέρει πώς θα εξελιχθεί η αγορά στο μέλλον με τον ερχομό του NS6 και τα δικαστικά προβλήματα που αντιμετωπίζει η Microsoft. Ηδη η δεύτερη beta του NS6 είναι αρκετά ανταγωνιστική και υποστηρίζει πολλά νέα πρότυπα.



ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΚΑΙ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ

Καθώς θα ασχολείστε όλο και περισσότερο με το Web design, θα παρατηρήσετε πολλές διαφορές ανάμεσα στους δύο browsers. Αυτές ποικίλλουν, από διαφορές στα stylesheets μέχρι προβλήματα στα css layers και τους πίνακές σας. Η css property, για παράδειγμα, background-attachment=fixed σας δίνει την ευκαιρία να κρατάτε το background στις σελίδες σας στην ίδια θέση έτσι ώστε, όταν κάνετε scroll, να μη σκρολάρει και το background μαζί με το περιεχόμενο της σελίδας σας. Δεν θα ήταν καλά να δούλευε και σε Netscape; Ελα, όμως, που δουλεύει μόνο σε IE4 και 5... Το ίδιο συμβαίνει ακόμα και για το a:hover που χρησιμοποιούμε συνέχεια στις σελίδες μας. Στον NS4 δεν φαίνεται, ενώ στον NS6 δουλεύει κανονικά. Μα επάγγελμα είναι αυτό, τελικά; Δεν πήγαινα να γίνω κομμώτρια καλύτερα :)

Με το χρόνο και την εμπειρία ο σχεδιαστής βρίσκει τρόπους και τεχνικές για να ξεπεράσει αυτά τα προβλήματα. Η πιο κοινή λύση είναι η Javascript, με την οποία θα ασχοληθούμε στη συνέχεια.

ΑΠΟΦΕΥΓΟΝΤΑΣ ΤΙΣ ΚΑΚΟΤΟΠΙΕΣ

Πολλές φορές για να έχουμε ήσυχο το κεφαλάκι μας, κατασκευάζουμε δύο σελίδες: μία για IE και μία για NS. Βάζουμε ένα script στη σελίδα για να εντοπίσει τον browser που χρησιμοποιείται και ανάλογα φορτώνουμε είτε τη σελίδα για τον Netscape είτε εκείνη για τον Explorer. Αυτή η λύση χρησιμοποιείται πολύ συχνά από τους σχεδιαστές, ωστόσο συχνά δεν αποδεικνύεται η καταλληλότερη.

ΧΡΗΣΗ ΕΝΟΣ WYSIWYG EDITOR

Το κλασικό μοτίβο "What you see is what you get", δυστυχώς, δεν έχει εφαρμογή στον Web. Υπάρχουν άπειρες διαφορές ανάμεσα στις σελίδες και το οπτικό αποτέλεσμα που δίνουν σε κάθε browser και οι λύσεις που δίνουν οι editors κάθε άλλο παρά χρήσιμες είναι. Οι καινούριες εκδόσεις γνωστών προγραμμάτων, όπως το

W3C WORLD WIDE WEB consortium

Leading the Web to its Full Potential...

Activities | Technical Reports | Site Index | About W3C | Contact

The World Wide Web Consortium (W3C) develops interoperable technologies (specifications, guidelines, software, and tools) to lead the Web to its full potential as a forum for information, commerce, communication, and collective understanding. Find out more about W3C.

W3C A to Z

- Accessibility
- Amaya
- CC/PP
- CSS
- CSS Validator
- DOM
- HTML
- HTML Tidy
- HTML Validator
- HTTP
- Internationalization
- Jigsaw
- Libwww
- MathML
- Micropayments
- Mobile
- P3P
- PICS
- PNG

▸ DOM Level 3 Working Drafts Published

1 September 2000: As part of the W3C DOM Activity, the DOM Working Group has published the first public Working Drafts of the Document Object Model (DOM) Level 3. The DOM is a platform- and language-neutral interface that allows programs and scripts to dynamically access and update the content, structure, and style of documents. Comments are invited on the public mailing list www-dom@w3.org (archive).

- DOM Level 3 Core Specification
- DOM Level 3 Events Specification
- DOM Level 3 Content Models and Load and Save Specification

▸ XHTML Events Working Draft Issued

28 August 2000: The HTML Working Group has issued the second public Working Draft of XHTML Events. The specification defines the Extensible HyperText Markup Language (XHTML) event module, providing XHTML host language integration with the Document Object Model (DOM) Level 2 event interfaces. Comments about the draft and XHTML may be sent to the public mailing list www-html@w3.org (archive).

Get Involved

- Mailing Lists
- Translations
- Open Source Software
- World Offices
- Employment
- Send comments about this page

Member Area

- Current Members
- Join W3C
- Get Member Password

W3C Team

- Past Talks

Dreamweaver, προσφέρουν δυνατότητες για separate script commands και cross-browser scripts, αλλά δεν είναι αρκετές. Το ίδιο συμβαίνει και με τα stylesheets. Αν θέλετε τη συμβουλή μας, μη βασίζεστε πολύ στις έτοιμες λύσεις.

ΕΥΡΕΣΗ ΤΟΥ BROWSER

Ο κώδικας που σας δίνουμε στη συνέχεια ψάχνει τον τύπο και τη version του browser και τα εμφανίζει στην οθόνη.

```
<script>

/*Αυτό το script το βάζετε όπου θέλετε να
   εμφανίζεται ο τύπος του browser του
   χρήστη*/

if (document.all)
var version=/MSIE \d+.\d+/
if (!document.all)
document.write("You are using
   "+navigator.appName+"
   "+navigator.userAgent)
else
document.write("You are using
   "+navigator.appName+"
   "+navigator.appVersion.match(version))

</script>
```

Τώρα που γνωρίζετε τον browser που χρησιμοποιεί ο επισκέπτης της σελίδας σας, δεν έχετε παρά να μορφοποιήσετε τον κώδικα για να ανταποκρίνεται στις ανάγκες σας.

```
<script>

if (document.all)
var version=/MSIE \d+.\d+/

if (!document.all)
window.location="nspage.htm";
else
window.location="iepage.htm";

</script>
```

Παραπάνω με ένα πολύ απλό script μπορείτε, αφού εντοπίσετε τη version του browser, να φορτώσετε την αντίστοιχη σελίδα.

ΑΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΑΛΛΑ

Ο Internet Explorer 3.0 υποστηρίζει τόσο το <bgsound> tag όσο και το <embed> tag για να έχετε background μουσική στις σελίδες σας. Η αντίστοιχη έκδοση του Netscape Navigator αναγνωρίζει μόνο το <embed> tag. Για να έχετε background μουσική και στους δύο browsers, δεν μένει παρά να χρησιμοποιήσετε το παρακάτω script.

```
if (!document.all)
document.write("<embed
   src='change_the_world.mid'>");
else
document.write("<bgsound
   src='change_the_world.mid'>");
```

Οπως βλέπετε, δεν είναι πάντα ανάγκη να φορτώνει κάποιος δύο σελίδες, μία για IE και μία για NS.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Με τον ερχομό της XML τα πράγματα στον Web θα αλλάξουν δραστικά. Κάθε χρήστης θα επιλέγει πλέον αυτό που θέλει να δει και καμιά σελίδα δεν θα είναι ίδια για κάθε χρήστη. Μέχρι να γίνει αυτό, όμως, θα περάσετε πολλές ώρες στον υπολογιστή σας προσπαθώντας να βρείτε λύση στα μικρά και τα μεγάλα προβλήματα συμβατότητας που παρουσιάζουν οι δύο browsers. Εμείς σας ευχόμαστε καλή... υπομονή :)

PC

ΜΟΝΑΔΕΣ ΜΕΤΡΗΣΗΣ ΣΤΟ CSS1

Εκτός από τα px (pixels) που χρησιμοποιείτε κάθε τόσο στα stylesheets, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις ακόλουθες μονάδες μέτρησης. Συνήθως χρησιμοποιούμε πολύ τα points για τα κείμενα.

in: Inches
cm: Centimeters
mm: Millimeters
pt: Points (1pt = 1/72 inch)
pc: Pica (1pc = 12pt)

STYLESHEETS & ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΟΥΣ BROWSERS

Στα προηγούμενα κεφάλαια μιλήσαμε για τα Cascading Stylesheets και τους τρόπους με τους οποίους μπορείτε να μορφοποιήσετε τα κείμενα των σελίδων σας. Μια και ο λόγος για τις διαφορές ανάμεσα στους δύο browsers, θεωρήσαμε σκόπιμο να σας θυμίσουμε μερικά από τα πιο ενδιαφέροντα css properties που υποστηρίζονται από τον Explorer αλλά όχι και από τον Netscape.

background-attachment

Μία ιδιότητα που αναφέραμε ανωτέρω. Εάν θέλετε το background της σελίδας σας να μένει στην ίδια θέση καθώς ο χρήστης "σκρολάρει" προς τα κάτω, η background-attachment είναι αυτό που ψάχνετε.
fixed: To background μένει σταθερό.
scroll: To background σκρολάρει μαζί με τη σελίδα.

background-position

Το background εμφανίζεται στην κορυφή, τη μέση, τη δεξιά ή αριστερή πλευρά της σελίδας, ανάλογα με την τιμή που δίνουμε. Οι τιμές που μπορεί να πάρει είναι: top, left, right, bottom, center.

background-repeat

Το background επαναλαμβάνεται οριζόντια ή κάθετα, ανάλογα με την τιμή που δίνετε.
repeat: Επαναλαμβάνεται οριζόντια και κάθετα.
repeat-x: Επαναλαμβάνεται οριζόντια.
repeat-y: Επαναλαμβάνεται κάθετα.
no-repeat: Το background εμφανίζεται μόνο μία φορά, χωρίς να επαναλαμβάνεται.

STAR TREK CONQUEST ONLINE

Outwit, Outclass, Online!

Το Star Trek έχει εμπνεύσει ουκ ολίγες φορές τις εταιρίες παιχνιδιών. Εχουν δημιουργηθεί δεκάδες παιχνίδια που αντλούν το σενάριό τους από τον αχανέστατο κόσμο του Star Trek (adventures και strategies κατά κύριο λόγο). Ωστόσο το Star Trek ConQuest OnLine δεν έχει καμία σχέση με ό,τι παιχνίδι έχετε δει μέχρι τώρα με το πρόθεμα Star Trek. Είναι κάτι το μοναδικό σε σύλληψη και εκτέλεση, θα τολμούσα να πω ότι είναι το μέλλον των TCG (Trading Card Games)!

Του Νίκου Κόντη, The Dark Templar
DarkTemplarGR@HotMail.COM



υστυχώς, ποτέ δεν ήμουν fan της σειράς Star Trek (ανήκω στους fans, άλλου Star...), οπότε ξεκίνησα να παίζω το παιχνίδι χωρίς ενθουσιασμό, αλλά και χωρίς προκατάληψη. Το Star Trek ConQuest OnLine βασίζεται στην εξής ιδέα-σενάριο: Οι επονομαζόμενοι "Q" στον αχανές κόσμο του Star Trek είναι τα πιο δυνατά πλάσματα που υπάρχουν. Μπορούν να κάνουν τα πάντα, να πάνε όπου θέλουν και κανένας δεν μπορεί να τους ανταγωνιστεί στη γνώση και τη δύναμη. Εχοντας όλα αυτά, οι Q άρχισαν λιγουλάκι να βαριούνται (βρε, τα καημένα τα παιδιά). Κι όταν ένας Q βαριέται, αρχίζει να ψάχνει το σύμπαν ολόκληρο για να βρει κάτι το συναρπαστικό! Αυτό όμως που θα συναρπάσει έναν Q, μπορεί να κάνει σε όλους τους κατοίκους του συγκεκριμένου ηλιακού συστήματος κακό.

Πρόσφατα όλοι οι Q αποφάσισαν να διοργανώσουν ένα παιχνίδι στρατηγικής και μάχης, προκειμένου να διασκεδάσουν και να αναδείξουν τον πιο έξυπνο και ικανό μεταξύ τους. Ετσι, σε κάθε παρτίδα του παιχνιδιού οι αντίπαλοι Q χρησιμοποιούν τις δυνάμεις τους για να πάρουν υπό τον έλεγχό τους διάφορους ανθρώπους και διαστημόπλοια από το σύμπαν και να τα χρησιμοποιήσουν για να αιχμαλωτίσουν ή να υπερισχύσουν των δυνάμεων του αντιπάλου. Για να γίνουν μάλιστα τα πράγματα πιο ενδιαφέροντα, οι Q έχουν περιορίσει τόσο τις δυνάμεις τους όσο και το "πεδίο μάχης"! Ετσι, κάθε παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο ενός Q, ο οποίος θα χρησιμοποιεί αντικείμενα, διαστημόπλοια και χαρακτήρες από τον κόσμο του Star Trek για να αντιμετωπίσει τους αντιπάλους Q. Φοβερή ιδέα, έτσι;

Στη πραγματικότητα παίζετε ένα card game. Φανταστείτε κάτι σαν το Magic: The Gathering με άλλους κανόνες, common, uncommon και rare κάρτες, ανταλλαγές καρτών με άλλους χαρακτήρες, παγκόσμιο σύστημα βαθμολογίας όλων των παικτών, αγορά νέων καρτών μέσω των Booster Packs (σας θυμίζει λιγάκι τα TCG;) και πολλά ακόμα φοβερά στοιχεία! Προτού ξεκινήσουμε όμως την παρουσίαση του παιχνιδιού να σας υποδείξω πώς μπορείτε να το αποκτήσετε.

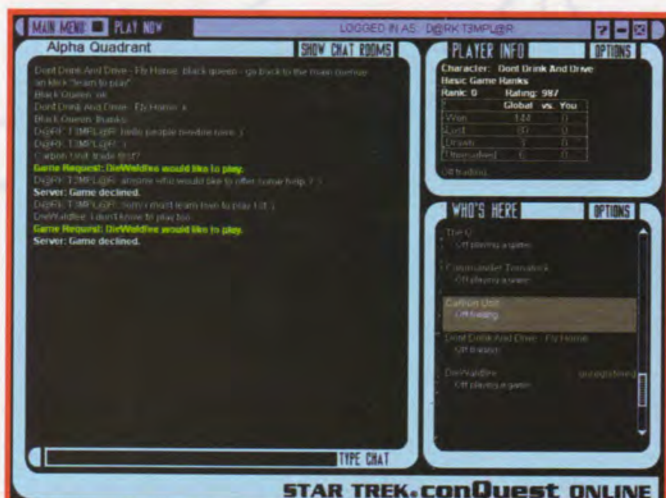
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

Οποιοσδήποτε Pentium επεξεργαστής (εγώ το δοκίμασα με AMD και έπαιξε), ελάχιστο 8MB RAM, 800x600 Super VGA κάρτα γραφικών με 16-bit color ή καλύτερο, Windows 95/98/2000 ή Windows NT 4.x και φυσικά ποντίκι και πληκτρολόγιο.



ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ

Ουσιαστικά υπάρχουν δύο τρόποι για να παίξετε το παιχνίδι. Ο πρώτος είναι να κατεβάσετε το 17MB demo του από τη διεύθυνση http://www.conquestonline.com/getgame/default.html ή να πάρετε το κουτί του παιχνιδιού το οποίο μπορείτε να βρείτε στα περισσότερα καταστήματα παιχνιδιών. Από οικονομικής άποψης, συμφέρει η πρώτη επιλογή, μια και μέσω του demo μπορείτε να δείτε το παιχνίδι και, αν σας αρέσει, να το αγοράσετε δίδοντας τον αριθμό της πιστωτικής κάρτας σας. Αν, βέβαια, δεν φείδεστε χρημάτων (έχει και πολύ καλό manual το κουτί) ή είστε σίγουροι ότι θα το πάρετε και θα σας αρέσει, καλό θα ήταν να αγοράσετε το παιχνίδι με το κουτί! Οπως και να έχει, αφού κάνετε install το παιχνίδι (εάν προτιμήσετε να το κατεβάσετε, κάνετε τον κόπο να κατεβάσετε και το manual από το www.ConQuestOnline.com), φορτώστε το και επιλέξτε "Play Offline". Εν συνεχεία στο επόμενο μενού που θα εμφανιστεί, επιλέξτε από την μπάρα στο επάνω μέρος της οθόνης "Learn How To Play". Από τη νέα οθόνη μπορείτε να επιλέξετε να παίξετε τις πέντε tutorial αποστολές και έπειτα (αφού έχετε μάθει μέσες άκρες το παιχνίδι) να δοκιμάσετε τις δυνάμεις σας ενάντια στον υπολογιστή. Αφού κάνετε αρκετή εξάσκηση και νιώθετε έτοιμοι να κοντραριστείτε με ανθρώπους για αντιπάλους, τότε μπείτε στο Internet και φορτώστε το παιχνίδι. Οταν φορτώσετε το παιχνίδι για πρώτη φορά, θα κατεβάσετε



Εδώ είναι η Chat Screen. Μπορείτε να μιλήσετε με άλλους παίκτες, να ξεκινήσετε παρτίδες και να κάνετε ανταλλαγές.



Από εδώ γίνεται το registration, ενώ μπορείτε να αγοράσετε και σετ καρτών.

(αναγκαστικά) ορισμένα patches. Από το επόμενο menu επιλέξτε "Create New Character", συμπληρώστε το όνομα του χαρακτήρα σας (password προαιρετικά), τη φυλή (ανάμεσα σε Borg, Federation, Clingon, Mixed, Romulan) και κάνετε κλικ στο "Agree". Αυτό ήταν, έχετε μεταφερθεί στον κόσμο του ConQuest OnLine.

Για την ώρα έχετε καταφέρει να μπείτε στον κόσμο και μπορείτε να παίξετε ορισμένες παρτίδες, αλλά δεν είστε Registered User, κάτι που σημαίνει ότι δεν θα βαθμολογείστε στο παγκόσμιο σύστημα βαθμολόγησης, δεν θα μπορείτε να ανταλλάσσετε Pieces (όπως λέμε στα TCG Cards) και δεν θα μπορείτε να βάλετε το χαρακτήρα σας σε έναν από τους πάρα πολλούς Factions που υπάρχουν (κάτι σαν Guilds), πλεονεκτήματα τα οποία μπορείτε να αποκτήσετε εάν κάνετε Register το χαρακτήρα που έχετε δημιουργήσει! Το να κάνετε Register το χαρακτήρα σημαίνει να αγοράσετε ένα πακέτο κάρτες, το Starter Deck όπως λέμε, τις βασικές 50 κάρτες, τις οποίες θα χρησιμοποιήσετε σε παρτίδες ενάντια στους αντιπάλους, τις κάρτες που θα μπορείτε να ανταλλάξετε με κάποιον, τις κάρτες τέλος πάντων τις οποίες μπορείτε να κάνετε ό,τι θέλετε, εκτός από το να τις πετάξετε ή να τις καταστρέψετε :). Βέβαια, εάν θέλετε, μπορείτε να αγοράσετε και άλλες κάρτες ούτως ώστε να αυξήσετε τη συνολική δύναμη των καρτών σας (του deck σας).

Για να κάνετε το χαρακτήρα σας Register, αφού συνδεθείτε στο παιχνίδι επιλέξτε από το μενού "Get Pieces". Η επόμενη οθόνη που θα εμφανιστεί είναι ουσιαστικά το "κατάστημα" από το οποίο θα μπορείτε να αγοράζετε τις κάρτες για τη συλλογή σας. Πάνω δεξιά θα δείτε μία σειρά από sets καρτών, από όπου θα επιλέξετε το "Registration". Κάνετέ το drag στο ακριβώς από κάτω παράθυρο που είναι άδειο και αντιπροσωπεύει το καλάθι των αγορών σας. Στη συνέχεια, συμπληρώστε την από κάτω φόρμα με τα στοιχεία σας. Εάν έχετε κατεβάσει την demo έκδοση και δεν έχετε πάρει το παιχνίδι με το κουτί του από κάποιο κατάστημα, τότε θα χρειαστεί να συμπληρώσετε και τον αριθμό της πιστωτικής κάρτας σας (το Registration Pack κοστίζει $10 και σας δίνει τις βασικές κάρτες). Εάν έχετε αγοράσει το παιχνίδι με το κουτί, τότε αφήστε κενό το πεδίο όπου σας ζητείται να συμπληρώσετε τον αριθμό της πιστωτικής κάρτας σας, ενώ στο πεδίο με την ένδειξη "Offer Code" συμπληρώστε τον κωδικό που αναγράφεται στη θήκη του CD σας. Προσέξτε μόνο, διότι αυτός ο κωδικός ισχύει ΜΟΝΟ για μία φορά, δηλαδή μόνο για τον πρώτο χαρακτήρα που θα κάνετε Register. Στη συνέχει κάνετε κλικ στο κουτάκι δίπλα από τη λέξη "Go To Checkout" για να ολοκληρωθεί η συναλλαγή. Εάν τα έχετε κάνει όλα σωστά, θα έχετε αποκτήσει τις πρώτες κάρτες, τις οποίες θα πρέπει να φυλάτε σαν τα μάτια σας. Μόνο αφού μάθετε καλά το παιχνίδι και την αξία κάθε κάρτας να τις ανταλλάσσετε με άλλους και να τις δανείζετε...

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ

Κάθε νέος registered χαρακτήρας παίζοντας στο Star ConQuest OnLine ξεκινάει στον πίνακα της βαθμολογίας με 1.000 πόντους. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα δέχεστε προκλήσεις για παρτίδες ή θα προκαλείτε αντιπάλους με μικρότερη, μεγαλύτερη ή περίπου την ίδια βαθμολογία. Εάν νικήσετε σε έναν αγώνα παίκτη που έχει την ίδια βαθμολογία με εσάς, τότε κερδίζετε δέκα πόντους, ενώ αυτός τους χάνει. Παίζοντας με αντιπάλους που έχουν χαμηλότερη βαθμολογία, αν κερδίσετε τον αγώνα, παίρνετε πολύ λιγότερους πόντους από ό,τι θα παίρνατε από έναν αντίπαλο που θα είχε μεγαλύτερη βαθμολογία από εσάς! Κάπως έτσι, λοιπόν, λειτουργεί το σύστημα της βαθμολογίας, το ranking όπως λέγεται στο παιχνίδι. Τη συγκεκριμένη περίοδο ο καλύτερος παίκτης στο Star Trek ConQuest OnLine είναι ο S31Trouper με 1.261 πόντους.

Πάμε να δούμε πώς μπορείτε να παίξετε αληθινές μάχες. Αφού έχετε μπει στο παιχνίδι, επιλέξτε "Play Now". Θα

NET GAMING NEWS

- Τα Mods για το Quake III: Arena οργιάζουν τον τελευταίο καιρό και όλα παίζονται αποκλειστικά on-line! Το ένα είναι καλύτερο από το άλλο. Ενδεικτικά σας αναφέρω τα: Urban Terror, Rocket Arena, Weapon Factory, Jail Brake. Φυσικά, εξακολουθεί να υπάρχει και να εξελίσσεται το Quake III Fortress που είχαμε παρουσιάσει προ αμνημονεύτων τευχών! Ελπίζω κάποια στιγμή στο μέλλον, Πατρίκου θέλοντος και Κράτσα επιτρέποντος, να τα παρουσιάσω από τη φανταστική αυτή στήλη :)
- Το φανταστικό (ακόμα) Massive On Line Game Shattered Galaxy έφτασε την beta έκδοση 0.73 και μπορείτε να το απολαύσετε δωρεάν! Όσοι γνωστοί και φίλοι το δοκίμασαν ξετρελάθηκαν, και τα σχετικά mails που έχω λάβει το καταμαρτυρούν. Μάλιστα έχουν στηθεί και μερικά sites αφιερωμένα σε αυτό, όπως το www.ShatteredGalaxy.org και το http://www.sgalaxy.net. Μπορείτε να επισκεφτείτε και το official site της εταιρίας στη διεύθυνση www.sgalaxy.com.



Χαζεύοντας τις καρτούλες μου.



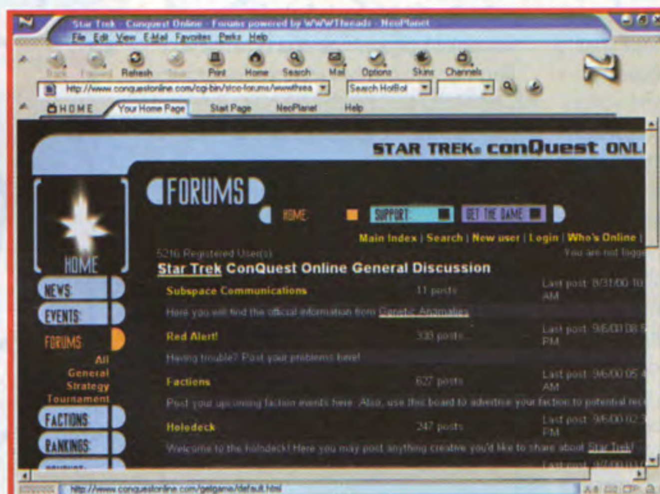
Μία τυπική παρτίδα. Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι απλοί και μπορείτε να τους μάθετε στο tutorial.

εμφανιστεί μία οθόνη με τα chatrooms στα οποία μπορείτε να μπείτε. Επιλέξτε ένα από αυτά και κάνετε κλικ στο κουμπί Join (ή κάνετε Create το δικό σας chatroom). Αφού φορτώσει την οθόνη του chatroom, θα δείτε όλους τους παίκτες που είναι εκείνη τη στιγμή στο παιχνίδι. Κάνοντας κλικ επάνω σε κάθε παίκτη, μπορείτε να δείτε πόσες νίκες και πόσες ήττες έχει, καθώς και τη βαθμολογία του. Σε αρκετούς από τους παίκτες θα δείτε μηνύματα κάτω από το όνομά τους, τα οποία υποδηλώνουν ότι είναι απασχολημένοι και δεν μπορούν να δεχθούν προκλήσεις (π.χ. παίζουν κάποια παρτίδα ή κάνουν ανταλλαγές). Εσείς αυτό που έχετε να κάνετε είναι να παρατηρήσετε ποιον από τους παίκτες θέλετε να αντιμετωπίσετε και να τον προκαλέσετε σε μία παρτίδα [προτιμήστε αρχικά αντιπάλους με την ίδια βαθμολογία με εσάς ή αυτούς που έχουν πολλές ήττες:)]. Κάνετε κλικ στον υποψήφιο αντίπαλο και πατήστε το κόκκινο κουμπί κάτω από τη "Request Game", τη λίστα με τα ονόματα. Παράλληλα, βέβαια, μπορείτε να δεχθείτε και εσείς προκλήσεις από άλλους αντιπάλους, τις οποίες είτε θα απορρίψετε είτε θα δεχθείτε, όπως μπορεί να κάνει και ένα αντίπαλος στη δική σας πρόταση. Εάν υποθέσουμε ότι κάποιος από τους δύο δεχτεί, τότε η παρτίδα ξεκινάει και παίζετε σε turns, όπως ακριβώς γίνεται και στο παιχνίδι με τον υπολογιστή.

Από την Chat Screen επίσης μπορείτε να ζητήσετε από κάποιον χαρακτήρα να κάνετε Trade, δηλαδή να πάτε σε μία ειδικά διαμορφωμένη Screen, η οποία θα δείχνει όλες τις κάρτες που είναι διατεθειμένοι οι δύο χαρακτήρες να ανταλλάξουν, να συζητήσετε το θέμα και μόλις καταλήξετε σε συμφωνία να κάνετε την ανταλλαγή! Απλά πράγματα.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το Star Trek ConQuest OnLine είναι φοβερό. Είναι σαν να παίζω Magic: The Gathering στο Internet, μόνο που υπάρχει ένα γενικό σύστημα αξιολόγησης, μπορώ να κάνω τις ανταλλαγές μου μέσω του Internet, ενώ αποκλείεται κάποιος να κάνει cheat! Γραφικά και ήχος είναι ανύπαρκτα, μια και μουσική δεν υπάρχει, ενώ τα περισσότερα γραφικά αποτελούνται από στατικές εικόνες. Ωστόσο το παιχνίδι δεν βασίζεται στα γραφικά ή στον ήχο, αλλά στον εθισμό που προκαλεί η συλλογή των καρτών και η σωστή χρήση τους στις μάχες! Αυτό που με στεναχώρησε είναι ότι και εδώ ισχύει το "όποιος έχει τα περισσότερα χρήματα κερδίζει". Έτσι, εάν υποθέσουμε ότι δύο παίκτες είναι το ίδιο ικανοί και ο μεν πρώτος παίζει μόνο με τις 50 βασικές κάρτες, ενώ ο άλλος έχει αγοράσει και 10 Booster Packs, μαντέψτε ποιος θα κερδίσει :). Πληροφοριακά κάθε Booster Pack κοστίζει $3 και έχει μέσα 15 τυχαίες κάρτες (2 rare, 6 uncommon και 7 common). Σε κάθε παρτίδα μπορείτε να χρησιμοποιείτε μόνο τις 50 κάρτες από όλη την συλλογή σας. Οπότε εάν έχετε 300 κάρτες συνολικά, τότε θα πρέπει να διαλέξετε ποιες από αυτές θα βάλετε στο Deck των πενήντα ούτως ώστε να αντιμετωπίσετε τους αντιπάλους σας! Προειδοποιώ τους λάτρεις των TCG (Legend of the five rings, Magic: The Gathering κ.λπ.) ότι ο εθισμός είναι υψηλός και μπορεί να "κολλήσετε" πολύ άσχημα, γι' αυτό κρύψτε την πιστωτική σας κάρτα. Εάν κάποιος αποφασίσει να μπει στο παιχνίδι, ας μου στείλει ένα mail για να συναντηθούμε και να παίξουμε καμία παρτιδούλα :) Το όνομά μου στο παιχνίδι είναι D@RK T3MPL@R.



Όποια απορία έχετε θα σας λυθεί στο πλούσιο forum του Star Trek Conquest Online.

net

The 4th Coming

Πάει το καλοκαιράκι... Ακόμα να το χωνέψω και πιστεύω ότι δεν είμαι ο μόνος! Ευτυχώς, ακόμα και οι τελευταίοι -και καταϊδρωμένοι- έχουν επιστρέψει από τις διακοπές τους και όλα έχουν πάρει τους παλιούς, κανονικούς ρυθμούς τους.

Του Νίκου Κόντη, The Dark Templar
DarkTemplarGR@hotmail.com

Για να δούμε τι φρέσκο έχουμε στο οποίο αξίζει να αναφερθούμε. Χμμ... κάτι βλέπω εδώ: Εκδοση 1.16f για το T4C και δημιουργία ενός νέου είδους συνδρομής. Η 1.16f έκδοση δεν έφερε τίποτα νέο για το T4C, μετά τις μεγάλες αλλαγές της 1.15. Ολα ξεκίνησαν από την 1.16, η οποία διόρθωνε κάποια μικροπροβλήματα της 1.15 και από εκεί και πέρα ακολούθησε ένας βομβαρδισμός με νέες εκδόσεις! Οι ουσιαστικές βελτιώσεις και διορθώσεις έρχονται με την έκδοση 1.16, η οποία προσαρμόζει αρκετά από τα skills στη χρήση και τη ζημιά που προκαλούν τα τόξα (εισήχθησαν με την 1.15). Από εκεί και πέρα τίποτα το συγκλονιστικό και άξιο λόγου δεν υπάρχει μέχρι την έκδοση f. Από το περιβόητο και περιζήτητο τρίτο νησί νέα δεν υπάρχουν ακόμα. Τόσο καιρό που το περιμένουμε σαν τη γη της επαγγελίας φαντάζει και κατά έναν τρόπο είναι... Τα τέρατα που υπάρχουν στη Raven Dust (το δεύτερο νησί του T4C, στο οποίο πηγαίνουν χαρακτήρες από το level 25) δεν δίνουν καλά XP για χαρακτήρες από level 90 και πάνω, οπότε το level-up καταντά δύσκολη υπόθεση και θέμα υπομονής. Σίγουρα τα τέρατα που θα έχει το τρίτο νησί θα είναι πολύ πιο δύσκολα από όλα όσα ξέρουμε και οι απολαβές σε XP οπωσδήποτε μεγαλύτερες. Τελευταία φορά που είχα νέα για το τρίτο νησί ήταν κατά τα μέσα του Ιουλίου, οπότε έμαθα ότι βρισκόταν σε Alpha Testing. Σύμφωνα με φήμες, θα είναι έτοιμο κατά τα τέλη του Σεπτέμβρη. Ας ελπίσουμε ότι θα βγουν αληθινές!

Η ΝΕΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗ

Αρχές Σεπτεμβρίου στις ειδήσεις του site μας (www.t4c.gr) ανακοινώσαμε τη δημιουργία μίας νέας συνδρομής, την οποία μπορούν να αγοράσουν μόνο όσοι παίκτες έχουν την κανονική εξάμηνη συνδρομή! Η ιδέα, στην οποία βασίστηκε η νέα συνδρομή, είναι η ακόλουθη: Αγοράζοντας την κανονική συνδρομή έχετε δικαίωμα να φτιάξετε μέχρι και τρεις διαφορετικούς χαρακτήρες (και με την demo το ίδιο ισχύει). Οι περισσότεροι παίκτες παίζουν το παιχνίδι με έναν ή -το πολύ- δύο χαρακτήρες, τον δε τρίτο χαρακτήρα τους (ή και τον δεύτερο, αν παίζουν μόνο με έναν) τον χρησιμοποιούν ως Mule. Mule αποκαλούμε το χαρακτήρα που χρησιμοποιεί ο παίκτης ως αποθήκη αντικειμένων, τα οποία είτε δεν χωράνε στον/στους βασικό/ούς χαρακτήρα/ες του είτε απλώς θέλει να κρατήσει ώστε να μην επιβαρύνει το βασικό χαρακτήρα του. Τα Mules ως συνήθως "γεμίζουν" πολύ γρήγορα, με αποτέλεσμα οι περισσότεροι παίκτες να έχουν μία μόνιμη στενότητα χώρου.



Ενα μικρό bug, ο Iceman είναι ο... Hollowman! Που και που γινόταν αυτό. Με την ver. 1.16 δεν ξανάγινε.

HALL OF FAME

	ONOMA	LEVEL
1.	Lisa	131
2.	Bladesinger	123
3.	Dragonheart	115
4.	NoOne	114
5.	Manticore	112
6.	Killer-Knight	112
7.	Speedy	110
8.	Aragorn	109
9.	NoBody	108
10.	Soth	107
11.	MIPOSimeTrelos	107
12.	SerpenT	107
13.	SaiNT	104
14.	Black-Trader	103
15.	VAAL	103
16.	Warlord	102
17.	Mikee	101
18.	Sauron	100
19.	Tasans	98
20.	Dark Wolf	98

Αχ, αχ, θα σας μαλώσω. Παραλίγο να ήταν και οι είκοσι πιο δυνατοί χαρακτήρες στο παιχνίδι πάνω από το 100ό level. Δεν πειράζει, ως την επόμενη φορά ελπίζω να έχετε βάλει τα δυνατά σας και να το έχετε καταφέρει. Εξάλλου έπρεπε να πάτε και για διακοπές. Αντε, κάνετε μερικά Level Up να το γιορτάσουμε. Tasans και Dark Wolf, πάρτε τα πόδια σας! Κάπως έτσι είχε το Hall Of Fame τα ξημερώματα τις 4ης Σεπτεμβρίου 2000.

Ετσι δημιουργήθηκε η συνδρομή Mule, την οποία μπορούν να αγοράσουν οι παίκτες που ήδη έχουν συνδρομή, κοστίζει μόνο 5.000 δρχ. και είναι εξάμηνη. Η βασική διαφορά είναι ότι και τους τρεις χαρακτήρες του λογαριασμού ο παίκτης μπορεί να τους χρησιμοποιεί ΜΟΝΟ ως ειδικά διαμορφωμένα Mules. Καταρχήν, να εξηγήσω τι σημαίνει "ειδικά διαμορφωμένα ". Αυτά τα τρία Mules θα έχουν τα εξής στατιστικά: Strength 5000, Endurance 1, Wisdom 1, Intellect 1, Agility 1 και Hit Points 1. Θα χωράνε, δηλαδή, πολλά αντικείμενα, αλλά δεν θα μπορεί ο χαρακτήρας να παίξει με αυτά, μόνο να αποθηκεύει αντικείμενα και να μιλά με τους συμπαίκτες του. Επίσης, θα του έχει αφαιρεθεί η δυνατότητα του PvP (Player vs Player). Ετσι, αποκτώντας αυτή τη συνδρομή, δεν θα έχετε πρόβλημα χώρου και θα μπορείτε να παίζετε και με τους τρεις διαφορετικούς χαρακτήρες από τον πρώτο λογαριασμό, ενώ θα έχετε τρεις super αποθήκες στο δεύτερο. Φτάνει, όμως, αρκετή διαφήμιση έκανα :). Τυχόν απορίες θα χαρώ να απαντήσω μέσω είτε του e-mail μου, είτε του T4C, είτε του forum.

"FAQ ΓΙΑ ΑΧΡΗΣΤΟΥΣ"

Αυτός ήταν ο τίτλος ενός e-mail που έλαβα προ καιρού από έναν παίκτη που ενδιαφερόταν να μπει στον κόσμο του T4C, αλλά είχε τόσες απορίες που προτίμησε πρώτα να μου τις στείλει και μετά να μπει στο παιχνίδι. Επίσης, με παρακάλεσε να τις δημοσιεύσω απαντώντας σε ερωτήματα που μπορεί να έχουν κι άλλα άτομα που δεν έχουν παίξει το T4C, αλλά θα ήθελαν! Πριν να ξεκινήσω να απαντώ σε μερικές από τις ερωτήσεις (όλες δεν γίνεται λόγω περιορισμένου χώρου), να διευκρινίσω ότι FAQ σημαίνει Frequently Asked Questions. Ας δούμε, τώρα, τα ερωτήματα με τις απαντήσει τους.

1) Ενας παίκτης μπορεί να φτάσει τα αστρονομικά XP άλλων παικτών και, αν ναι, πώς γίνεται αυτό;

Φυσικά και μπορεί να τα φτάσει, αρκεί να διαθέσει τόσες ώρες όσες οι αντίστοιχοι παίκτες για να φτάσουν το αστρονομικό ποσό XP που έχουν. Κατά κόρον, XP παίρνει ο χαρακτήρας με τον οποίο παίζετε, σκοτώνοντας τέρατα και ολοκληρώνοντας quests του παιχνιδιού. Βασικότερη και αστείρευτη πηγή XP, πάντως, είναι τα τέρατα. Ανάλογη με τη δυσκολία που εμφανίζει ένα τέρας είναι η αμοιβή σε XP. Σημειωτέον ότι μπορείτε να χάσετε XP με το θάνατο του χαρακτήρα!

2) Ενας παίκτης μπορεί να σκοτώσει έναν άλλον;

Ναι, μπορεί να το κάνει, αφού όμως ξε-

ΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ ΜΑΣ ΓΡΑΦΟΥΝ

ΤΑΔΕ ΕΦΗ MIKEE

Ο Mikee είναι γνωστός στην κοινότητα του T4C για τις extreme απόψεις και κινήσεις του στο παιχνίδι. Οσοι είχαν την ευτυχία να μιλήσουν μαζί του και στο Roger Wilco, καθώς έπαιζαν T4C, θα έχουν διαπιστώσει την καλλιτεχνική φλέβα που διαθέτει. Σας τον παραδίδω να σας τα πει και ο ίδιος ένα χεράκι. Μην το παρεξηγήσετε, όμως. Κατά βάθος (πολύ βάθος, άπατο σχεδόν) είναι καλό παιδί...

Ηταν ένα ζεστό ανοιξιάτικο πρωινό στο μαρμαρένιο σιντριβάνι της SilverSky. Το δροσερό αεράκι που ερχόταν από νοτιοανατολικά ανακάτευε λυσσασμένα το πυκνόξανθο μαλλί μου και τίναζε ανέμελα την πορφυρή κάπα μου. Τα πουλιά τιτίβιζαν μελωδικά κι εγώ, μη μπορώντας ν' αντισταθώ στο κάλεσμα της φύσης, θέλησα να τα συνοδεύσω τραγουδώντας μία από τις τελευταίες επιτυχίες της Δεσποινάρας. Αξαφνα ακούστηκε μέσα από τις φυλλωσιές ένα χρατς-χρουτς που με τάραξε και διέκοψε τις αρμονικές μου άριες. Τότε τον είδα. Δεν ήταν μήτε NPC, μήτε ο Sunrock που δεν άντεχε το τραγούδι μου που έφτανε ως τις άκρες του Arakas, ήταν απλά ένας -υποψήφιος- player που κατευθυνόταν με βλοσυρό ύφος προς το μέρος μου. Δίχως να χάσω πολύτιμο χρόνο τον ρωτώ "πού πας, τρελό αγόρι;". "Πουθενά συγκεκριμένα" μου αποκρίνεται. "Τι θα έλεγες για ένα 'ψυχαγωγικό' διάλειμμα από το μονότονο XP hunting;" του λέω και συγχρόνως αρχίζω να πετάω από πάνω μου με χαρακτηριστική ευκολία ένα ένα τα κομμάτια της Azure Plate Armor μου. Πιάνοντας αμέσως ο άλλος player το υπονοούμενο κάνει το ίδιο. Η συνέχεια ακατάλληλη για ανηλίκους εκτός του game...

Ηταν μία καθημερινή εμπειρία στον γεμάτο hot-surprises κόσμο του T4C! (παρωδία από την ιστορία της Lisas). Αυτό είναι για μένα το T4C. Ενα RPG που οι παίκτες του έχουν λίγο ως πολύ δημιουργήσει μία μικρή κοινωνία. Μέσα σ' αυτόν τον κόσμο αναπτύσσονται ποικίλες σχέσεις φιλίας, αντιπάθειας, μίσους, πάθους(!) με διάφορες καταστάσεις, γεμάτες γέλιο, τραγούδια (ω ναι), διαφωνίες, δολοπλοκίες, διαστροφές (oops!) και περιπτύξεις παντός είδους.... Μέσα από αυτές τις καταστάσεις όλους αυτούς τους μήνες που παίζω γνώρισα αρκετά άτομα που κάναμε παρέα, αλλά και κάποια ξεχωριστά που θεωρώ καλούς φίλους. Κατά καιρούς πολλοί από τους παίκτες που ξεκινήσαμε μαζί εγκατέλειψαν στην πορεία -γεγονός που κάθε φορά που γίνεται προκαλεί θλίψη-, ωστόσο δεν σημαίνει ότι αυτά τα άτομα δεν μου έμειναν αλησμόνητα και δεν είναι λίγες οι φορές που αναπολώ τις στιγμές που περάσαμε μαζί. Απ' την άλλη, όμως, είναι ενθαρρυντικό το ότι συνεχώς στη μικρή κοινωνία προστίθενται νέα μέλη που δίνουν την ευκαιρία για νέες καλές σχέσεις και φιλίες. Και το παν πιστεύω μέσα στον κόσμο αυτό είναι να περνάς καλά, να κάνεις την πλάκα σου και με αφορμή το gaming και την παρέα να αποδράς ψυχαγωγικά από την καθημερινή ζωή. Και, φυσικά, ό,τι γίνεται να το παίρνεις χαλαρά. After all it's just a game!

Τέλος, θα ήθελα να διαψεύσω τις διάφορες κακεντρέχειες που έχει γράψει ο συντάκτης αυτής της στήλης και παρεμπιπτόντως GM DarkTemplar για τα μηνύματα στο κινητό μου που αδιακρίτως διάβασε λέγοντας ότι, πρώτον, με ζηλεύει, γιατί είδε το σουξέ που έχω και, δεύτερον, όταν έτυχε κι εγώ κάποια άλλη στιγμή να κοιτάξω τα δικά του μηνύματα, τότε είδα ποιος πραγματικά είναι πιο διεφθαρμένος! Επίσης, όσον αφορά στα διάφορα που λέγονται κατά καιρούς από κάποιους παίκτες κοροϊδευτικά και το δούλεμα που πέφτει για το άτομό μου, έχω να πω ότι όλα αυτά τα λένε γιατί ζηλεύουν το ταλέντο ενός εκκολαπτόμενου λαϊκού -και όχι μόνο-τραγουδιστή αλλά και το φλογερό μου ταμπεραμέντο (ooh, somebody stop me! όπως λέει και ο συνάδελφος-στο ψώνιο-Κόντης) και το κυριότερο: χωρίς να δίνω ποτέ δικαιώματα! Εχω, όμως, καλή καρδιά και τους ανέχομαι. Γι' αυτό κλείνοντας θα τους χαρίσω ένα τραγουδάκι:

Χωρίς εμένα θα δούμε πόσο μπορεί το AC σας ν' αντέξει,
Χωρίς εμένα το XP loss δραματικά θα χειροτερέψει,
Χωρίς εμένα θα χάσετε κάθε event (λέμε τώρα) - μην το ρισκάρετε,
Σας το ξαναλέω, εγώ είμαι το potion που πρέπει να πάρετε - και μη σας μπαίνουν πονηρές σκέψεις (λέμε τώρα lol!).

Φιλικά - και όχι μόνο(?!)
Mikee

Η καλλιτεχνική φωτογραφία του εν λόγω παίκτη όπως μου την έστειλε στο mail μου, γεμάτος περηφάνια!

Αναμνηστική φωτογραφία!

περάσει το 25ο level. Η μάχη μεταξύ παικτών λέγεται PvP. Επίσης, υπάρχουν τοποθεσίες στις οποίες οι παίκτες δεν μπορούν να πολεμήσουν μεταξύ τους, όπως όλοι οι ναοί και η πόλη Lighthaven.

3) Πώς βγάζω χρήματα;

Χρήματα βγάζει ένας χαρακτήρας όταν σκοτώνει τέρατα. Μετά το θάνατό του, το τέρας εκτός από XP δίνει και gold pieces (gp - χρήματα). Επίσης, μπορείτε να βγάλετε χρήματα μεταπουλώντας αγορασμένα αντικείμενα ή πουλώντας σπάνια αντικείμενα που βρίσκετε από νεκρά τέρατα. Τέλος, αν δεν είναι στο στυλ σας να κουράζεστε, μπορείτε να κλέβετε τους συμπαίκτες σας :)

4) Τι γίνεται όταν πεθάνω;

Οταν πεθάνει ο χαρακτήρας σας, δεν χρειάζεται να αρχίσετε από την αρχή το παιχνίδι! Αφού δεχτεί το τελικό χτύπημα και τα Hit Points φτάσουν στο 0, ο χαρακτήρας εξαφανίζεται από το σημείο του θανάτου και εμφανίζεται στον ναό, έχοντας χάσει μέρος από τα XP, τα gp που κουβαλούσε και τα αντικείμενα που είχε στο inventory του (όχι αυτά με τα οποία ήταν εξοπλισμένος, εκείνα δεν χάνονται). Ο θάνατος μπορεί να προέλθει είτε από κάποιο τέρας είτε από συμπαίκτη. Φυσιολογικός θάνατος δεν υπάρχει - π.χ. να "πάει" ο χαρακτήρας σας από καρδιά.

Ως εδώ ήταν οι ερωτήσεις. Δυστυχώς, δεν χωράει άλλη, οπότε -αν τα καταφέρω- θα προσπαθήσω να συνεχίσω στο επόμενο τεύχος! Το "αν τα καταφέρω" κολλάει στο ότι στο επόμενο τεύχος της 1ης Οκτωβρίου το T4C κλείνει έναν χρόνο ζωής, οπότε δεν γνωρίζω τι εκπλήξεις θα σας έχω! Ω, ναι, φτάσαμε κιόλας στο χρόνο. Πωπώ, πώς περνά ο καιρός! Τα κλάματα θα τα βάλω στο επόμενο τεύχος, οπότε κρατηθείτε :)

PC

ΧΑΡΤΗΣ ΤΟΥ ISLAND DUNGEON RAVEN'S DUST

Legend
E = Entrance
C = Chest

ADOBE ACROBAT READER 4.05

Δώστε μία νέα διάσταση στα έγγραφά σας!

Το Adobe Acrobat Reader είναι ένα πασίγνωστο πρόγραμμα δημιουργίας και επεξεργασίας παρουσιάσεων μέσω Διαδικτύου. Στο παρόν άρθρο προσπαθούμε να ρίξουμε φως σε κάποια σκοτεινά σημεία της εφαρμογής, καθώς επίσης να αναλύσουμε τις βασικότερες από τις επιλογές που μας προσφέρει.

Του Δημήτρη "Red Or Dead" Ιωαννίδη
jimioann@hotmail.com

Είναι πολύ πιθανό καθώς σερφάρετε στο Internet να έχει πέσει το μάτι σας σε κάποια αρχεία τύπου pdf. Ο συγκεκριμένος τύπος αρχείων απαντά πάρα πολύ συχνά όταν αναζητάμε κάποιο manual για μία συσκευή από το site της κατασκευάστριας εταιρίας. Η επέκταση pdf δεν είναι τίποτε άλλο από τα αρχικά της φράσης "Portable Document Format" και όπως θα έχετε αντιληφθεί, αν δεν το γνωρίζετε ήδη, πρόκειται για το format αρχείων που δημιουργεί και επεξεργάζεται το Adobe Acrobat Reader. Το συγκεκριμένο format αρχείων προσφέρει τη δυνατότητα στο χρήστη να δημιουργήσει παρουσιάσεις οι οποίες θα περιέχουν κείμενο, εικόνες, ακόμα και ήχους ή βίντεο. Στη συνέχεια μπορούμε να δούμε την παρουσίασή μας με τη χρήση του Acrobat Reader και πολύ εύκολα να την επεξεργαστούμε και να επωφεληθούμε από τις ευκολίες που παρέχει η εφαρμογή. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επισκεφθείτε την ηλεκτρονική σελίδα της εταιρίας στο Διαδίκτυο (www.adobe.com) από όπου θα μπορέσετε να κατεβάσετε και την τελευταία έκδοση του προγράμματος.

Εμείς, από την πλευρά μας, οφείλουμε να σας προειδοποιήσουμε πως στο διάστημα που μεσολάβησε από τη συγγραφή αυτών των γραμμών μέχρι και τη δημοσίευσή τους, η Adobe κυκλοφόρησε μία νέα έκδοση του προγράμματος με τον κωδικό 4.05c. Δοκιμάσαμε τη συγκεκριμένη έκδοση και δεν διαπιστώσαμε σχεδόν καμία διαφορά από την έκδοση που παρουσιάζεται στο παρόν άρθρο.

ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΤΗΣ ΔΩΡΕΑΝ ΕΚΔΟΣΗΣ

Το Acrobat Reader -όπως προείπαμε- είναι ένας viewer pdf αρχείων. Οι βασικότερες επιλογές της εφαρμογής βρίσκονται σε μία μπάρα στην κορυφή του παραθύρου, όπως άλλωστε φαίνεται και από τις εικόνες. Το πρόγραμμα προσφέρει τη δυνατότητα zoom in και zoom out στα έγγραφά μας, καθώς επίσης πλήθος επιλογών που σχετίζονται με τη μορφή με την οποία θα παρουσιάζεται σε εμάς το εκάστοτε αρχείο. Οι συγκεκριμένες επιλογές στεγάζονται κάτω από το μενού "View". Το ίδιο αποτέλεσμα έχουμε αν πατήσουμε το δεξί πλήκτρο του mouse επάνω στο έγγραφό μας. Παράλληλα τα πλήκτρα "play", "ff" και "rewind" λειτουργούν όπως ακριβώς τα έχουμε συνηθίσει και μας επιτρέπουν να περιηγηθούμε τις σελίδες του εγγράφου μας. Μία άλλη σημαντική δυνατότητα που μας παρέχει η εφαρμογή είναι και αυτή της αντιγραφής και επικόλλησης (copy & paste) κειμένου αλλά και γραφικών από τμήμα του εγγράφου μας. Για να το επιτύχουμε αυτό πατάμε το πλήκτρο με το Τ που βρίσκεται στην κεντρική μπάρα του Acrobat Reader. Στη συνέχεια επιλέγουμε κατά τα γνωστά το μέρος του κειμένου ή των γραφικών που μας ενδιαφέρει και μεταφέρουμε την επιλογή μας μέσω της διαδικασίας copy & paste σε οποιαδήποτε άλλη Windows based εφαρμογή θέλουμε. Τέλος, το πρόγραμμα επιτρέπει τη χρήση επικεφαλίδων ή ακόμα και εικόνων (thumbnails) για την καλύτερη διαχείριση του εγγράφου μας, αλλά και μία χρήσιμη εφαρμογή "Search" που λειτουργεί με τα κλασικά "keywords".

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ PDF ΑΡΧΕΙΟΥ

Οταν αναφέραμε πως ο Acrobat Reader είναι ένας pdf viewer, το εννοούσαμε. Αυτό σημαίνει πως μέσω του προγράμματος μπορούμε μόνο να δούμε κάποιο pdf αρχείο και όχι να δημιουργήσουμε κάποιο δικό μας εξαρχής. Φυσικά, η ανωτέρω δυνατότητα παρέχεται από το πρόγραμμα, αλλά για να την αποκτήσουμε υπάρχουν μόνο δύο περιπτώσεις. Η πρώτη είναι να αγοράσουμε την ολοκληρωμένη έκδοση του προγράμματος και η δεύτερη να καταβάλλουμε μηνιαίως ή ετησίως ένα ποσό και να στέλνουμε τα αρχεία μας προς μετατροπή στην Adobe, η οποία θα τα μετατρέπει σε pdf. Η δεύτερη επιλογή προσφέρεται και δοκιμαστικά από το site της εταιρίας για τρία μόνο αρχεία. Η όλη διαδικασία περιγράφεται αναλυτικότατα στο ειδικό ένθετο που περιλαμβάνεται στο άρθρο. Η μόνη δέσμευση είναι η δήλωση ενός ισχύοντος e-mail. Θεωρητικά μπορούμε, χρησιμοποιώντας πολλά διαφορετικά μεταξύ τους e-mails, να επιτύχουμε απεριόριστο αριθμό μετατροπών, αλλά δεν ξέρουμε κατά πόσο αυτό καθίσταται λειτουργικό. Το format των αρχείων που μπορούμε να στείλουμε προς μετατροπή περιλαμβάνει όλα τα γνωστά αρχεία εικόνας (jpg, bmp), αρχεία του MS-Office (doc, xls), αρχεία των προγραμμάτων PageMaker, In-Design, FrameMaker, Illustrator, PostScript, Corel WordPerfect και γενικότερα τα γνωστότερα formats από τα βασικότερα προγράμματα του χώρου. Αφού αποφασίσουμε τι θα στείλουμε στην Adobe, πρέπει να διαλέξουμε και για ποια χρήση θέλουμε το νέο μας pdf αρχείο. Μέσα από ένα pull down menu στον browser μας έχουμε τη δυνατότητα επιλογής ενός από τα ακόλουθα:

Web optimization

Δημιουργεί ένα pdf αρχείο που είναι αρκετά μικρό σε μέγεθος έτσι ώστε να καθίσταται εύκολη η μεταφορά του μέσα από τις τηλεφωνικές γραμμές. Επιπλέον οτιδήποτε εικόνες βρει, τις μετατρέπει στα 150dpi για να διευκολύνει το zoom in και zoom out. Τέλος, μετατρέπει και τα χρώματα των εικόνων σε sRGB για να είναι όσο το δυνατόν καλύτερη η αναπαραγωγή τους από τους περισσότερους εκτυπωτές.

ebook optimization

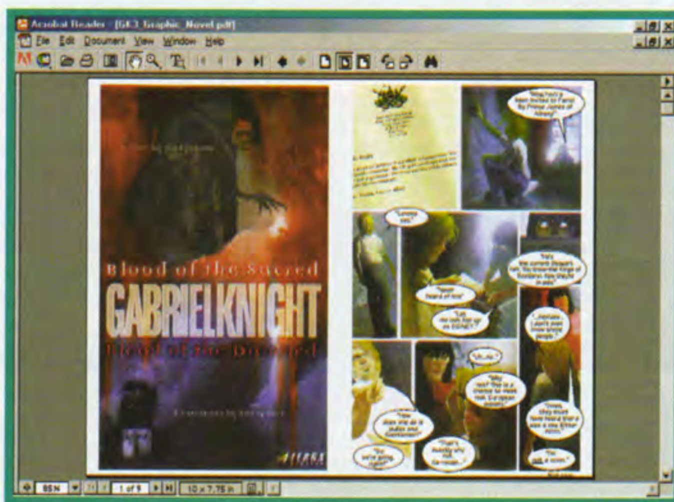
Οι ρυθμίσεις που γίνονται εδώ είναι παρόμοιες με αυτές για τη χρήση των pdf για τον Web, ενώ προστίθενται επίσης thumbnails σε κάθε σελίδα του εγγράφου για να είναι έτσι πιο εύκολη η πλοήγηση του κειμένου.

Screen optimization

Πρόκειται για την πιο απλή και χωρίς ιδιαίτερες απαιτήσεις μετατροπή. Υπάρχει περίπτωση αν χρησιμοποιείτε "περίεργα" fonts, να υπάρξουν προβλήματα κατά τη δημιουργία του pdf εγγράφου. Εμείς πάντως που χρησιμοποιήσαμε ελληνικά, δεν συναντήσαμε κανένα απολύτως πρόβλημα.

Print optimization

Αρκετά προσεγμένη ρύθμιση η οποία, όπως είναι λογικό, δίνει βαρύτητα στις εικόνες τις οποίες και μετατρέπει στα 300dpi αν πρόκειται για έγχρωμες ή στα 1.200dpi αν πρόκειται για μονόχρωμες. Επειτα από όλα αυτά είναι λογικό να έχουμε ως αποτέλεσμα ένα pdf αρχείο αρκετών δεκάδων Kbytes.



Press optimization

Εδώ συναντάμε την πιο "βαριά" μετατροπή από όλες. Δίνεται ακόμα πιο μεγάλη βαρύτητα στα γραφικά αλλά και στις γραμματοσειρές, οι οποίες παραμένουν ανέπαφες κατά τη μετατροπή. Το τελικό αποτέλεσμα επιτρέπει τη δημιουργία ποιοτικής εκτύπωσης, η οποία και επιτυγχάνεται από επαγγελματικά εκδοτικά μηχανήματα.

Επειτα από την ανωτέρω επιλογή, πρέπει να επιλέξουμε επίσης με ποιον τρόπο θα λάβουμε το pdf αρχείο μας από την Adobe. Σε αυτή την περίπτωση έχουμε τρεις δυνατές επιλογές. Μπορούμε να "ανοίξουμε" το καινούριο αρχείο μας από τον Acrobat Reader που λειτουργεί ως plug-in του browser και από εκεί να το σώσουμε στον τοπικό δίσκο μας. Η δεύτερη επιλογή είναι να επιλέξουμε να μας έρθει το αρχείο ως attachment στο e-mail μας και η τρίτη επιλογή να μας δοθεί από την Adobe ένα link που θα οδηγεί στο αρχείο. Εμείς, χρησιμοποιώντας την πρώτη επιλογή, αποκτήσαμε εύκολα και γρήγορα το καινούριο αρχείο μας.

ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΤΗΣ ΕΜΠΟΡΙΚΗΣ ΕΚΔΟΣΗΣ

Αν όλα τα προαναφερθέντα δεν είναι αρκετά για εσάς, υπάρχει πάντα η δυνατότητα να αγοράσετε την ολοκληρωμένη έκδοση του προγράμματος που προσφέρει επιπλέον δυνατότητες και επιλογές στο χρήστη. Σύμφωνα πάντα με το επίσημο site της Adobe, ο χρήστης που θα αγοράσει την εμπορική έκδοση του προγράμματος έχει τα ακόλουθα πλεονεκτήματα:

- Απεριόριστο αριθμό μετατροπών αρχείων pdf μέσα από το πρόγραμμα, χωρίς καμία απολύτως δέσμευση από την κατασκευάστρια εταιρία.
- Δυνατότητα χρήσης του προγράμματος σε συνάρτηση με πολύ γνωστά προγράμματα, όπως το MS-Office και το Lotus. Ο χρήστης μπορεί να συλλέξει σημειώσεις, παρουσιάσεις, spreadsheets και, φυσικά, γραφικά, τα οποία θα ενσωματώσει εύκολα και γρήγορα σε ένα και μοναδικό pdf αρχείο με τη μέθοδο του drag'n'drop.
- Ακριβώς το ίδιο μπορεί να συμβεί και με οποιοδήποτε "σκαναρισμένο" έγγραφο διαθέτει ο χρήστης. Η εφαρμογή παρέχει τη δυνατότητα αυτόματης μετατροπής αντίστοιχων αρχείων σε format pdf. Με τον τρόπο αυτό μπορεί ο καθένας να έχει όλα τα σημαντικά έγγραφά του σε ηλεκτρονική μορφή και σε ένα πολύ βολικό και ξεκούραστο format για ανάγνωση και μελέτη ανά πάσα στιγμή.
- Το Acrobat Reader, τέλος, εκμεταλλεύεται πλήρως την τεχνολογία streaming που συναντάμε συνήθως σε multimedia εφαρμογές και προγράμματα, όπως τα Real Player και Media Player. Με τη χρήση αυτής της τεχνολογίας είναι δυνατόν πολλοί χρήστες που βρίσκονται ταυτόχρονα on-line να επεξεργάζονται όλοι μαζί το ίδιο αρχείο pdf σε πραγματικό χρόνο. Οπως γίνεται εύκολα κατανοητό, κάτι τέτοιο θα φανεί εξαιρετικά χρήσιμο σε στελέχη επιχειρήσεων και, γενικότερα, σε άτομα που χρειάζεται να συνεργαστούν επάνω σε ένα κοινό project. Επιπλέον, παρέχεται υποστήριξη στα work-groups, ενώ η εμπορική έκδοση του προγράμματος συμπεριλαμβάνει πλήθος χρήσιμων εργαλείων που θα βοηθήσουν τους παραπάνω χρήστες να επέμβουν στα έγγραφά τους και να δημιουργήσουν ένα πολύ όμορφο αισθητικό αποτέλεσμα.

Αν βρίσκετε ενδιαφέροντα τα ανωτέρω ή πιστεύετε πως χρειάζεστε οπωσδήποτε κάποιο από τα πλεονεκτήματα που προσφέρει η ολο-

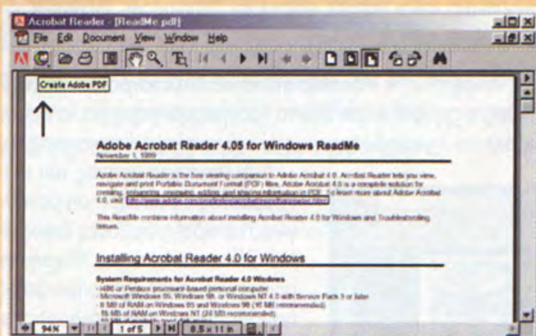
κληρωμένη έκδοση του Acrobat Reader, μπορείτε να μεταβείτε στην ηλεκτρονική σελίδα της Adobe για περαιτέρω πληροφορίες όσον αφορά στην απόκτηση του προγράμματος.

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Είναι σίγουρο πως το Adobe Acrobat Reader προσφέρει μία εντελώς νέα όψη στα έγγραφά μας. Είτε αυτά περιέχουν κείμενο είτε συνδυασμό κειμένου και εικόνας, το πρόγραμμα κυριολεκτικά τα μετατρέπει σε μία πολύ εύχρηστη προς επεξεργασία μορφή. Η αλήθεια είναι πως το γεγονός ότι δεν μπορούμε να δημιουργήσουμε απευθείας αρχεία pdf μας ξένισε λιγάκι στην αρχή, αλλά τελικά η σκέψη πως πρέπει και οι προγραμματιστές να αμειφθούν για τη δημιουργία ενός τόσο χρήσιμου προγράμματος μας βρίσκει σύμφωνους. Επισκεφτείτε οπωσδήποτε το site της Adobe, κατεβάστε δωρεάν την έκδοση 4.05 του προγράμματος και ετοιμαστείτε να δημιουργήσετε pdf αρχεία που θα δώσουν μία νέα, διαφορετική αισθητική στις παρουσιάσεις σας.

Επισκεφτείτε οπωσδήποτε το site της Adobe, κατεβάστε δωρεάν την έκδοση 4.05c του προγράμματος και ετοιμαστείτε να εισέλθετε στο μαγικό κόσμο των pdf αρχείων. PC

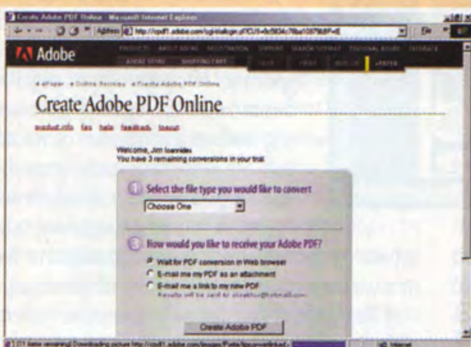
ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ PDF ΑΡΧΕΙΑ ΜΕ ΤΟ ADOBE ACROBAT READER



1 **Για να ξεκινήσουμε τη δημιουργία pdf εγγράφου πρέπει, καταρχήν, να είμαστε on-line. Επειτα ανοίγουμε το Acrobat Reader και επιλέγουμε από την κεντρική μπάρα του προγράμματος το εικονίδιο που δείχνει το βελάκι στην εικόνα μας.**



2 **Αμέσως παρουσιάζεται στον default browser μας η σελίδα που βλέπουμε εδώ. Δίνουμε ένα ισχύον e-mail και επιλέγουμε log-in. Αν δεν είμαστε ήδη εγγεγραμμένοι, θα χρειαστεί να συμπληρώσουμε μία απλή φόρμα με τα προσωπικά στοιχεία μας.**



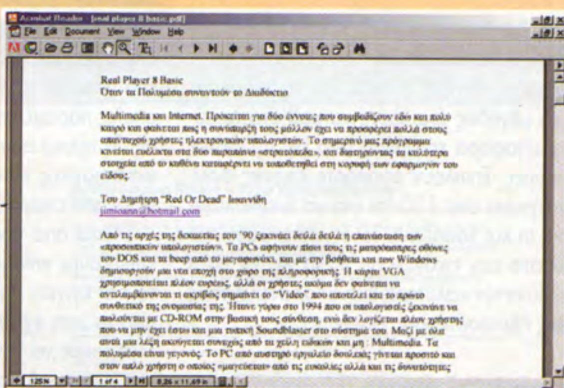
3 **Η Adobe μας στέλνει ένα link στο mail box μας για την ενεργοποίηση της δοκιμαστικής προσφοράς. Αφού το ακολουθήσουμε, περνάμε στη σελίδα που έχουμε στη φωτογραφία. Για όλες τις επιλογές που μας δίνονται εδώ σας παραπέμπουμε στη σχετική παράγραφο του άρθρου.**



4 **Η μετατροπή έχει ξεκινήσει. Η διαδικασία δεν κρατάει περισσότερο από μερικά δευτερόλεπτα, τουλάχιστον για το "Screen optimization".**



5 **Η εικόνα μάς δηλώνει πως η μετατροπή έγινε επιτυχώς. Πατήστε επάνω στο σχετικό pdf link και...**



6 **... απολαύστε τη νέα δημιουργία σας μέσω του Acrobat Reader. Μην ξεχάσετε να κάνετε save προτού κλείσετε το τελευταίο παράθυρο, αλλιώς πάει χαμένος όλος ο κόπος σας!**

COMPUTERS GAMES CLUB

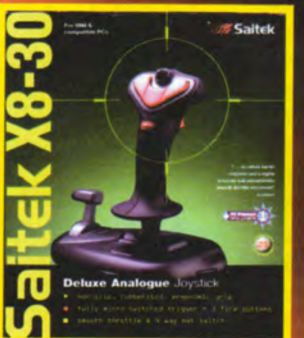
















ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ ΜΕ 800 ΔΡΧ.





ΕΝΟΙΚΙΑΖΟΝΤΑΙ ΟΛΑ ΤΑ CD-ROMs





ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ CD-ROM
CD-ROM TITLES ΑΠΟ 3.900

CARMAGEDDON 3............12.900
HOMEWORLD CATACLYSM....12.900
RAGE RALLY......................12.900
INFESTATION 12.900
ROAD WARS......................12.900
ODYSSEY SEARCH FOR ULYSSES 12.900
MICROSOFT GOLF 2001........12.900
PAINTBALL 12.500
SYDNEY 2000 ....12.500
NASCAR HEAT 12.900
F1 G.P.3 ....12.900
SUBMARINS TITANS.........12.900
ICEWIND DALE 12.900
MDK 2..............................12.900
UEFA MANAGER 2000 ....12.900
250 ARCADE GAMES........11.900
3-D BOWLING..................11.900
AGE 2: THE CONQUERORS 12.900
BEACH HEAD 2000..........12.900
DIABLO 2 ....14.900
DEUS EX 14.900
ARCATER..........................14.900

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ -ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

DESTRUCTION DERBY 2....5.900
VIRTUAL COP 2..................5.900
NBA '99 ....3.900
FIFA '99 ....3.900
NASCAR 2..........................3.900
EF 2000 ....3.900
RISE OF ROBOTS 3.900
SEGA TOURING CAR 4.900
DOMINUS............................3.900
CYBERIA 2 ....4.900
MAGIC CARPET 2................3.900
TERANOVA..........................3.900
MANX TT.............................4.900
BEDLAM 3.900
WORLD CUP '98.................3.900
DREAMS 4.900
ACTUAL SOCCER 2..............3.900
MANIC KARTS 3.900
EMERGENCY.......................4.900
AUTO KUBA 4.900
NUCLEAR STRIKE................4.900

Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

P3 750, QDI ADVANCE 10, DIM 128 (100MHz), 15,3 HDD ATA 66 WESTERN DIGITAL, 32MB TNT 2 ΜΕ TV-OUT, S.B. LIVE 1024, CREATIVE 52x, ATX TOWER, HYUNDAI 15", MODEM 56.600 MOTOROLA, ΗΧΕΙΑ 120 WATT, MOUSE, KEYBOARD, FLOPY 1,44, MOUSEPAD, 3 ΜΗΝΕΣ ΔΩΡΕΑΝ INTERNET

ΤΙΜΗ ΤΕΛΙΚΗ ΜΕ Φ.Π.Α.

399.000 ΔΡΧ.

ΠΩΛΗΣΕΙΣ, ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ, SERVICE ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
- ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ

ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 10:00-15:30 & 17:30-21:00 ΣΑΒΒΑΤΟ 10:00-21:00

ΟΛΓΑΣ 24 (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ), ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΡΑΧΑΛΙΟΥ,
Τ.Κ. 166 74 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ, ΤΗΛ.: 9611670 - 9604755
COMPUTER'S GAMES CLUB ΚΕΡΚΥΡΑΣ ΜΕΘΟΔΙΟΥ 14, ΤΗΛ.: (0661) 45166
COMPUTER'S GAMES CLUB ΚΑΤΕΡΙΝΗΣ ΕΘΝ. ΑΝΤΙΣΤΑΣΗΣ 28, ΤΗΛ.: (0351) 34704
COMPUTER'S GAME CLUB ΣΥΡΟΥ ΚΩΤΣΟΒΙΛΗ 10, ΤΗΛ.: (0281) 83270
COMPUTER'S GAMES CLUB ΑΙΔΗΨΟΥ ΕΡΜΟΥ 6, ΤΗΛ.: (0226) 24959
COMPUTER'S GAMES CLUB ΑΙΓΙΝΑΣ, ΤΖΑΛΑΣ ΝΕΚΤΑΡΙΟΣ, ΣΠΥΡΟΥ ΡΟΔΗ 14, ΤΗΛ.: (0297)-26448

How To

Αγαπητοί φίλοι, αυτόν το μήνα η στήλη φιλοξενεί κάποιες λίστες κώδικα που δεν αφορούν σε συγκεκριμένο αναγνώστη, αλλά είναι απαντήσεις σε περισσότερα από ένα γράμματα που ζητούσαν περίπου τα ίδια πράγματα και μερικές φορές συνδυασμούς αυτών.

του Θεόδωρου Αργιαδίτη
cyclon@compulink.gr

ΕΓΓΡΑΦΗ/ΑΝΑΓΝΩΣΗ ΣΕ ΑΡΧΕΙΟ INI ΜΕΣΩ API

```
Function mfncGetFromIni
   (strSectionHeader As String,
   strVariableName As
String, strFileName As String) As
   String
'*** Ανάγνωση από αρχείο *.INI με
   strFileName (πλήρες path & όνομα
   αρχείου)
'*** Επιστρέφει το string που είναι
   αποθηκευμένο στην
   [strSectionHeader], γραμμή
beginning strVariableName=
'*** Σημείωση απαιτείται η δήλωση
   της API call
GetPrivateProfileString
'Αρχικοποίηση μεταβλητών
Dim strReturn As String
'Καθαρισμός του string επιστροφής
strReturn = String(255, Chr(0))
'Λήψη της πληροφορίας και το
   απαραίτητο trimming στο string
mfncGetFromIni = Left$(strReturn,
GetPrivateProfileString(strSectionHea
   der, ByVal strVariableName, "",
strReturn, Len(strReturn),
   strFileName))
End Function

Function mfncParseString (strIn As
   String, intOffset As Integer,
strDelimiter As String) As String
'*** Αναζήτηση στο string, και
   επιστροφή τιμής
'*** με τη ζητούμενη διεύθυνση π.χ.
   "Hello,World"
'Ελεγχος τυχόν λανθασμένων
   κλήσεων

If Len(strIn) = 0 Or intOffset = 0 Then
mfncParseString = ""
Exit Function
End If
'Δήλωση τοπικών μεταβλητών
Dim intStartPos As Integer
ReDim intDelimPos(10) As Integer
Dim intStrLen As Integer
Dim intNoOfDelims As Integer
Dim intCount As Integer
Dim strQuotationMarks As String
Dim intInsideQuotationMarks As
   Integer
strQuotationMarks = Chr(34) &
   Chr(147) & Chr(148)
intInsideQuotationMarks = False

For intCount = 1 To Len(strIn)
'Εάν ο χαρακτήρας είναι το διπλό
   εισαγωγικό, τότε ενεργοποιούμε
   την αντίστοιχη flag

If InStr(strQuotationMarks,
   Mid$(strIn, intCount, 1)) <> 0
   Then
intInsideQuotationMarks = (Not
   intInsideQuotationMarks)
End If
If (Not intInsideQuotationMarks) And
   (Mid$(strIn, intCount, 1) =
strDelimiter) Then
intNoOfDelims = intNoOfDelims + 1
'Εάν ο πίνακας έχει γεμίσει, τότε τον
   μεγαλώνουμε διατηρώντας τα
   περιεχόμενά του

If (intNoOfDelims Mod 10) = 0 Then
ReDim Preserve
   intDelimPos(intNoOfDelims + 10)
End If
intDelimPos(intNoOfDelims) =
   intCount
End If
Next intCount

If intOffset > (intNoOfDelims + 1)
   Then
mfncParseString = ""
Exit Function
End If

If intOffset = 1 Then
intStartPos = 1
End If

If intOffset = (intNoOfDelims + 1)
   Then

If Right$(strIn, 1) = strDelimiter Then
intStartPos = -1
intStrLen = -1
mfncParseString = ""
Exit Function
Else
intStrLen = Len(strIn) -
   intDelimPos(intOffset - 1)
End If
End If
'Θέτουμε το σημείο έναρξης και
   μήκους στις αντίστοιχες
   μεταβλητές, εάν οι προηγούμενες
   διαδικασίες απέτυχαν

If intStartPos = 0 Then
intStartPos = intDelimPos(intOffset -
   1) + 1
End If

If intStrLen = 0 Then
intStrLen = intDelimPos(intOffset) -
   intStartPos
End If
'Θέτουμε το string επιστροφής
mfncParseString = Mid$(strIn,
   intStartPos, intStrLen)
End Function

Function mfncWriteIni
   (strSectionHeader As String,
   strVariableName As
String, strValue As String,
   strFileName As String) As Integer
'*** Εγγραφή σε αρχείο *.INI με
   strFileName (πλήρες path & όνομα
   αρχείου)
'*** Επιστρέφει ένα Integer με τιμές 0
   (αποτυχία εγγραφής) ή 1 (επιτυχία
   εγγραφής)
To write
'*** Σημείωση απαιτείται η δήλωση
   της API call

WritePrivateProfileString
'Κλήση της API
mfncWriteIni =
   WritePrivateProfileString(strSectio
   nHeader,
strVariableName, strValue,
   strFileName)
End Function
```



ENCRYPTION/ DECRYPTION ΑΡΧΕΙΩΝ ΜΕ VB

```
Private Function Encrypt(varPass As
   String)
If Dir(path To save password to) <> ""
   Then: Kill "path to save password
   to"
```

```
Dim varEncrypt As String * 50
Dim varTmp As Double
Open "path To save password to" For
   Random As #1 Len = 50

For I = 1 To Len(varPass)
varTmp = Asc(Mid$(varPass, I, 1))
varEncrypt = Str$(((((varTmp * 1.5) /
   2.1113) * 1.111119) * I))
Put #1, I, varEncrypt


Next I
Close #1
End Function
```



```
Private Function Decrypt()
Open "path To save password to" For
   Random As #1 Len = 50
Dim varReturn As String * 50
Dim varConvert As Double
Dim varFinalPass As String
Dim varKey As Integer

For I = 1 To LOF(1) / 50

Get #1, I, varReturn
varConvert = Val(Trim(varReturn))
varConvert = ((((varConvert / 1.5) *
   2.1113) / 1.111119) / I)
varFinalPass = varFinalPass &
   Chr(varConvert)

Next I
Decrypt = varFinalPass
Close #1
End Function
```

ΠΡΟΣΘΗΚΗ ERRORLOG ΣΤΗ VB

```
Public Function MsgBox(Prompt As
   String, Optional Buttons As
   VbMsgBoxStyle = vbOKOnly,
   Optional Title As String, Optional
   HelpFile As String, Optional
   Context As Single, Optional
   LogToFile As Boolean = False) As
   VbMsgBoxResult
Dim strErrorLog As String
Dim iFileHandle As Integer
Dim strErrorTitle As String
Dim iResult As Integer

iFileHandle = FreeFile
strErrorTitle = App.EXEName & " : " &
   Title
strErrorLog = App.Path & "\" &
   App.EXEName & ".log"

If (Buttons And vbCritical) Then
LogToFile = True
End If

If LogToFile = True Then
Open strErrorLog For Append As
   #iFileHandle
Print #iFileHandle, Now, Prompt
Close #iFileHandle
End If

iResult = VBA.MsgBox(Prompt,
   Buttons, strErrorTitle, HelpFile,
   Context)
MsgBox = iResult
End Function
```

LOGFILE ΕΠΑΝΑΛΗΨΕΩΝ ΣΕ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

```
Public Sub SetLoaded()
'Πρέπει να μπει στη Load procedure
   για να ξεκινήσει τις μετρήσεις
Dim lTemp As Long, sPath As String
lTemp& = GetLoaded&
If Right$(App.Path, 1) <> "\" Then
   sPath$ = App.Path & "\" &
   App.EXEName & ".tmp" Else
   sPath$ = App.Path &
   App.EXEName & ".tmp"
Open sPath$ For Output As #1
Print #1, lTemp& + 1
Close #1
End Sub

Public Function GetLoaded() As Long
'Με την κλήση αυτής της function
   βλέπουμε πόσες φόρες έχει τρέξει
   το πρόγραμμα
On Error Resume Next
Dim sPath As String, sTemp As String
If Right$(App.Path, 1) <> "\" Then
   sPath$ = App.Path & "\" &
   App.EXEName & ".tmp" Else
   sPath$ = App.Path &
   App.EXEName & ".tmp"
Open sPath$ For Input As #1
sTemp$ = Input(LOF(1), #1)
Close #1
If sTemp$ = "" Then GetLoaded& = 0
   Else GetLoaded& = CLng(sTemp$)
End Function
```

FUNCTIONS ΓΙΑ ΜΕΤΑΤΡΟΠΕΣ

- Μετατροπέας ASCII

```
Function ASCIItoList(ListBox As
   Object)
Dim Character As Long

For Character& = 33 To 223
ListBox.AddItem Chr(Character&)
Next Character&
End Function

Private Sub Form_Load()
ASCIItoList List1
End Sub

Private Sub List1_Click()
Text1.Text = "Chr(" & List1.ListIndex
   + 33 & ")"
End Sub
```

- Boolean to long integer

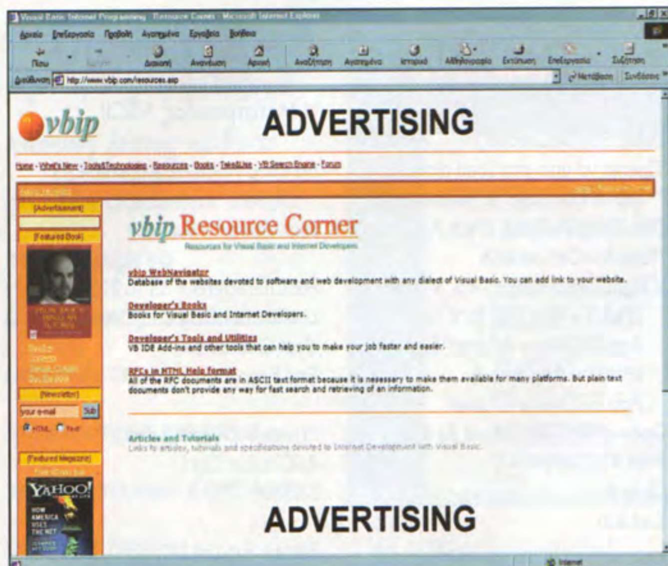
```
Public Function cBoolInt(ByVal bool
   As Boolean) As Long

If bool = True Then
cBoolInt = 1
Else
cBoolInt = 0
End If
End Function
```

- Number to Binary

```
Public Function CBin(Number As
```






```
Integer) As String
Dim Temp As Variant
Temp = 1 'Can't Double nothing

Do Until Temp > Number 'sets
  starting point For Len
Temp = Temp * 2
Loop

Do Until Temp < 1

If Number >= Temp Then
CBin = CBin + "1"
Number = Number - Temp
Else
CBin = CBin + "0"
End If
Temp = Temp / 2
Loop 'Loop until String is complete
CBin = CStr(Val(CBin))
End Function
```

ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΙΣ ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ DOS

```
Declare Function
  GetEnvironmentVariableA Lib
  "kernel32" (_
ByVal lpName As String, _
ByVal lpBuffer As String, _
ByVal nsize As Long) As Long

Declare Function
  GetDOSEnvironment Lib "Kernel"
  () As Long

Declare Function lstrcpy Lib "Kernel"
  Alias "lStrCpy" (_
ByVal lpString1 As Any, _
ByVal lpString2 As Any) As Long

Sub Test()
MsgBox
  GetDOSEnvironmentVariable("path
  ")
End Sub

Function
  GetDOSEnvironmentVariable(sEnv
  Var As String) As String
Dim lpszOrigEnv As Long ''' pointer
  To environment String
Dim lpszEnv As Long ''' pointer To
  copied environment String
Dim szDOSEnv As String ''' buffer To
  hold environment string

If b32Bit() Then
szDOSEnv = Space(4096)
lpszEnv =
  GetEnvironmentVariableA(sEnvVa
  r, szDOSEnv, 4096)
GetDOSEnvironmentVariable =
  Left(szDOSEnv, lpszEnv)
Else
''' παίρνουμε το string
lpszOrigEnv = GetDOSEnvironment()
szDOSEnv = Space$(4096)
''' αντιγραφή στη buffer
lpszEnv = lstrcpy(szDOSEnv,
  lpszOrigEnv)
''' καθαρισμός του string στη buffer
szDOSEnv = Trim(szDOSEnv)
szDOSEnv = Left(szDOSEnv,
  Len(szDOSEnv) - 1)

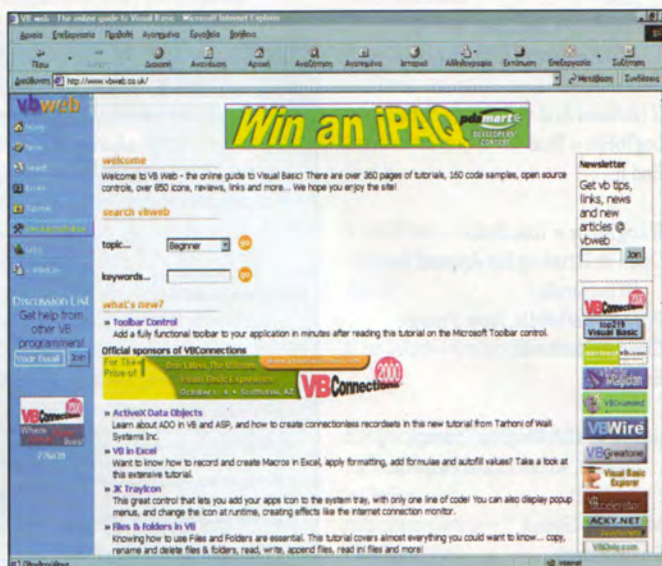
Do While szDOSEnv <> ""
''' έλεγχος του string κατά πόσο είναι
  το επιθυμητό

If Left(szDOSEnv, Len(sEnvVar)) =
  sEnvVar Then
GetDOSEnvironmentVariable =
  Mid(szDOSEnv, Len(sEnvVar) + 2,
Len(szDOSEnv))
Exit Function
End If
''' υπολογισμός διεύθυνσης για το
  επόμενο string
lpszOrigEnv = lpszOrigEnv +
  Len(szDOSEnv) + 1

''' παίρνουμε το επόμενο string και το
  καθαρίζουμε
szDOSEnv = Space$(4096)
lpszEnv = lstrcpy(szDOSEnv,
  lpszOrigEnv)
szDOSEnv = Trim(szDOSEnv)
szDOSEnv = Left(szDOSEnv,
  Len(szDOSEnv) - 1)
Loop
End If
End Function

Function b32Bit() As Boolean

Select Case Left(Application.Version,
  1)
Case 5
b32Bit = False
Case 7, 8
b32Bit = True
End Select
End Function
```



ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΟΣ ΕΛΕΓΧΟΣ ΜΕΤΑΞΥ ΔΥΟ STRINGS

```
Function compareString(compare as
  string,comparewith as string) as
  Boolean

If len(compare) =
  Len(comparewith)then
compareString =
  Instr(1,compare,comparewith,vbBi
  naryCompare)
else
compareString =false
endif
End Function
```

Παρουσιάσαμε ένα ευρύ φάσμα functions της VB, καλύπτοντας συνήθεις απορίες που γεννιούνται στους προγραμματιστές. Επικεντρώσαμε την προσοχή μας στις πιο χαρακτηριστικές περιπτώσεις. Από τον επόμενο μήνα, όμως, θα επιστρέψουμε στην κλασική δομή της στήλης. Εως τότε... καλό programming!

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟΣ ΠΡΟΣΑΝΑΤΟΛΙΣΜΟΣ

Αγαπητοί συντάκτες του "PC Master",

Είμαι ένας αναγνώστης σου εδώ και τρία χρόνια, αν και οφείλω να ομολογήσω όχι απόλυτα τακτικός. Αυτό, βέβαια, δεν έχει να κάνει με το περιοδικό και την ύλη του, για τα οποία έχω τη γνώμη ότι είναι τα πληρέστερα που μπορεί να βρει κάποιος αυτή τη στιγμή στην Ελλάδα σχετικά με τα PC games, αλλά με τις δικές μου συνήθειες και γούστα.

Ο λόγος τώρα που αποφάσισα να γράψω επιστολή προς το περιοδικό σας για δεύτερη φορά -η πρώτη απευθυνόταν προς τον κ. Τσουρινάκη για τη λύση κάποιου παιχνιδιού- είναι διότι αναζητώ κάποιες πληροφορίες επαγγελματικού προσανατολισμού θα έλεγα (μη γελάσει κανείς), στο χώρο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Τώρα, για να γίνω πιο σαφής και να καταλάβετε και εσείς για τι πράγμα μιλάω, αυτό που στην ουσία με ενδιαφέρει είναι η ιδέα πίσω από το ηλεκτρονικό παιχνίδι και η καλλιτεχνική συμμετοχή σε αυτό. Με ενδιαφέρει, δηλαδή, το σενάριο και η σκηνοθεσία ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού καθώς και το "artwork". Πληροφοριακά σας λέω ότι ασχολούμαι εδώ και χρόνια (ερασιτεχνικά) με το σχέδιο και τη ζωγραφική.

Απευθύνομαι σε σας με την ελπίδα ότι μπορείτε να μου δώσετε κάποιες γενικές (ειδικές ακόμη καλύτερα) κατευθύνσεις για την εκπαίδευση σε αυτόν τον τομέα, αλλά και για το πώς έχουν τα πράγματα στο χώρο των εταιριών παραγωγής ηλεκτρονικών παιχνιδιών στο εξωτερικό (δυστυχώς) ή για το τι γίνεται σχετικά στην Ελλάδα.

Ολα αυτά που ζητάω, βέβαια, δεν αφορούν στο άμεσο μέλλον, γιατί αν σχηματίσατε στο μυαλό σας την εικόνα ενός 18χρονου που μόλις έχει τελειώσει το λύκειο και ψάχνεται σχετικά με την επαγγελματική του αποκατάσταση, κάνετε ένα μικρό λαθάκι. Η δική μου ηλικία ανέρχεται στα 24 έτη "επίγειας ζωής" (ποιος, άλλωστε, μπορεί να γνωρίζει το πριν και το μετά, χμμμ...), η μόρφωσή μου περιλαμβάνει εκτός των βασικών (γυμνάσιο, λύκειο) και τρία χρόνια σε ΤΕΙ λογιστικής (μπλιαχ), ενώ τώρα το σώμα μου αποτελεί ιδιοκτησία της Μαμάς Πατρίδας, καθώς το πνεύμα τον τελευταίο καιρό εθεάθη -σύμφωνα με αποκλειστικές πληροφορίες- να κυκλοφορεί αμέριμνο στη Valoria.

Anyway, κλείνοντας ελπίζω να αφιερώσετε κάποια στιγμή μερικές σελίδες του περιοδικού στο θέμα της επαγγελματικής απασχόλησης στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, της κατάρτισης και στις πιθανές προοπτικές στο χώρο για όσους το επιθυμούν, στην Ελλάδα ή το εξωτερικό.

Με εκτίμηση,
Κωνσταντίνος Μίσσιος
Στομίου 2, Κόνιτσα

P.S.: Keep up the good work!

Φίλε Κωνσταντίνε,

Ορισμένες πληροφορίες που σε ενδιαφέρουν θα βρεις στο αφιέρωμα του προηγούμενου τεύχους για την εκπαίδευση στην πληροφορική. Ειδικότερα για τα games, αυτή τη στιγμή στην Ελλάδα υπάρχουν ελάχιστες εταιρίες που ασχολούνται με την κατασκευή ελληνικών τίτλων και έχουν να επιδείξουν πάνω από ένα-δύο παραγωγές. Η Γεννάδειος, που παλιότερα έβγαζε το ένα παιχνίδι πίσω από το άλλο, τελευταία έχει "σωπάσει", ενώ αρκετά αξιόλογα δείγματα δουλειάς έχω δει από μία νέα εταιρία στο χώρο, την e-ΝΟΥΣ, η οποία πιστεύω πως έχει τα φόντα για να κάνει το "μπαμ". Στο εξωτερικό, βέβαια, τα πράγματα είναι εντελώς διαφορετικά (για παράδειγμα, στην Αγγλία υπάρχουν ειδικές σχολές για game designers) και οι προοπτικές σαφώς πιο ευοίωνες. Για οτιδήποτε νεότερο, πάντως, υπάρξει, θα ενημερωθείς από τις σελίδες του "PC Master".



ΜΕΤΑΦΡΑΣΤΕΣ ΚΑΙ... ΠΕΙΡΑΤΕΣ

Αγαπητέ "Αφέντη των PCs",

Σε διαβάζω από το τεύχος 102 με μια μικρή διακοπή. Είναι αλήθεια ότι σου έχω ξαναγράψει και το γράμμα μου έχει δημοσιευτεί, αλλά αυτή τη φορά θέλω να σου γράψω για κάτι εντελώς διαφορετικό. Ξέρω ότι το θέμα έχει αρχίσει να γίνεται ιδιαίτερα βαρετό, αλλά να που δεν έχουν ειπωθεί όλα. Πρόκειται, φυσικά, για την πειρατεία. Καταρχήν, ξεκαθαρίζω -όπως και πολλοί άλλοι- ότι το 75% των παιχνιδιών μου είναι πειρατικά. Δυστυχώς, βλέπετε δεν με βοηθάνε ιδιαίτερα τα οικο-

νομικά μου και έτσι μετά λύπης αναγκάζομαι να παίρνω αντιγραφές (έχω και δύο "PC Master" να παίρνω το μήνα). Ομως, παρά το γεγονός ότι εμένα δεν μ' αρέσει αυτό που κάνω, υπάρχουν κάποιοι που νιώθουν περήφανοι γι' αυτό. Συζητούσα τώρα τελευταία με έναν συμμαθητή μου (λύκειο πάω) και διαφωνούσαμε για το αν πρέπει να υπάρχει η πειρατεία. Εγώ του έλεγα πως δεν πρέπει και ως επιχείρημα είπα αυτό που λέτε και εσείς, ότι καλές εταιρίες κλείνουν, πολλοί μένουν άνεργοι κ.λπ. Και τι νομίζετε ότι μου λέει; Ακουσον, άκουσον: "Τι λες, μωρέ, οι εταιρίες θέλουν να υπάρχει η πειρατεία και γι' αυτό δεν προσπαθούν να την πολεμήσουν". Ντόινγκ! Τα συμπεράσματα δικά σας.

Περνάω τώρα σε κάτι άλλο: στο θέμα της μετάφρασης των ξένων όρων. Ξέρω ότι μερικές μεταφράσεις ακούγονται γελοίες, π.χ. ο "κάδος ανακύκλωσης", αλλά πιστεύω ότι όλα είναι θέμα συνήθειας. Γιατί, δηλαδή, να μας αρέσει η αγγλική γλώσσα των πανύφλωρων των Αγγλων που στην πλειοψηφία τους είναι... άσε να μην το πω, και που στο κάτω κάτω έχει μέσα της και πολλές ελληνικές λέξεις, και να μην προτιμάμε την ελληνική. Ακούω, μάλιστα, κάποιους να θάβουν το ελληνικό FIFA 2000, ανάμεσά τους και κάποιοι συντάκτες σας. Για κάτσε, ρε φίλε, μέχρι παραπρόπερσι μου 'λεγες ότι η Ελλάδα σνομπάρεται από το FIFA. Το ίδιο και πρόπερσι. Πέρσι κάτι πήγε να γίνει με τις τέσσερις ελληνικές ομάδες. Φέτος σου 'χει ελληνικό πρωτάθλημα (που, κακά τα ψέματα, σε θέαμα είναι από τα χειρότερα της Ευρώπης), ακόμη ακόμη σου 'χει Ελληνα εκφωνητή, με τις όποιες ατέλειές του, και εσύ δεν έχεις άλλη δουλειά απ' το να κάθεσαι και να το θάβεις; Ααα! Ως εδώ και μη παρέκει! Τα 'πα και ξεθύμανα.

Ευχαριστώ που με διαβάσατε,
Thunder

Υ.Γ. 1: Συνεχίστε την καλή δουλειά και τα δύο τεύχη το μήνα.

Υ.Γ. 2: Η στήλη "Cinemaster" είναι τελείως άσχετη με το περιοδικό. Ξέρω ότι πολλοί συμφωνούν μαζί μου.

Υ.Γ. 3: Καλά, τι πρόβλημα είναι αυτό του Α-Π. Τσουρινάκη με το Ultima 9; Θέλω να του πω ότι καταλαβαίνω τον πόνο του. Ευτυχώς εμένα δεν μου έχει συμβεί κάτι παρόμοιο.

Υ.Γ. 4: Δεν έχει!

▼ Φίλε μας,

Ο πιο ασφαλής και ενδεδειγμένος τρόπος για να προωθήσει μια εταιρία κάποιον τίτλο της είναι να τον διαθέσει, απλούστατα, σε... φθηνή τιμή, προσιτή για τον καθένα! Γιατί να ωθήσει σκόπιμα τους χρήστες στην αγορά πειρατικών αντιγράφων, από τα οποία δεν θα έχει κανένα συμφέρον πέρα από το γεγονός ότι το πρόγραμμά της θα κάνει "ντόρο" στην αγορά, και να μην ορίσει μία χαμηλή τιμή, αποκομίζοντας η ίδια τα -έστω λιγότερα, αλλά πάντως υπαρκτά- κέρδη;

Οσο για τις προσαρμογές παιχνιδιών στην ελληνική γλώσσα και πραγματικότητα, σαφώς και είμαστε υπέρ, αλλά δεν πρόκειται να στηρίξουμε την προχειροδουλειά και τις λεκτικές ακρότητες και ακροβασίες στο βωμό της "εθνικής υπερηφάνειας". Ακριβώς επειδή γνωρίζουμε πως η ελληνική γλώσσα είναι ισχυρή, ζωντανή και εκφραστικότατη, δεν νιώθουμε να απειλείται καθόλου, μα καθόλου, όταν λέμε "inventory" αντί για "αποθήκη αντικειμένων". Αλλωστε, η γλώσσα είναι μέσο έκφρασης των πολλών και όχι πεδίο ανταγωνισμού των ολίγων και "λογίων" (χμ... λέτε να είναι σύμπτωση που η μία λέξη είναι αναγραμματισμός της άλλης; Ας απαντήσουν οι ειδικοί).

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

Αγαπητό "PC Master",
Είσαι το καλύτερο περιοδικό στο χώρο και επιπλέον το μοναδικό δεκαπενθήμερο (από όσα γνωρίζω τουλάχιστον). Είναι η πρώτη φορά που σου γράφω κι ελπίζω να μην καταλήξει το γράμμα μου στον κάλαθο των αχρήστων.

Σχετικά με την πειρατεία πιστεύω πως προκαλεί βέβαια οικονομικές απώλειες στις εταιρίες παραγωγής software, αλλά υπάρχουν τρόποι να περιοριστεί. Η ύλη του περιοδικού είναι πολύ καλή, αλλά θα σας κάνω προτάσεις, ώστε να γίνει ακόμα καλύτερη.

1. Επειδή την εποχή αυτή πολλοί από τους αναγνώστες σας πρόκειται να αγοράσουν κάποιο χειριστήριο, τιμόνι κ.λπ. (μεταξύ τους κι εγώ), παρακαλώ κάνετε ένα αφιέρωμα σε αυτά.

2. Η στήλη "Emulators' Corner" είναι πολύ ενδιαφέρουσα και προτείνω να αυξηθεί ακόμη περισσότερο.

Κωνσταντίνος Φλώρος
Βόνιτσα Αιτ/νίας

Υ.Γ. 1: Πού μπορώ να βρω ROMs του MAME;

Υ.Γ. 2: Ελπίζω να μη σας κούρασα.

▼ Φίλε Κωνσταντίνε,

Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια καθώς και για τις προτάσεις σου, τις οποίες λάβαμε υπόψη. ROMs του MAME συμπεριλαμβάνουμε τακτικά στο CD-ROM του περιοδικού, κάτι το οποίο θα συνεχίσουμε και σε επόμενα τεύχη. Μην ανησυχείς, λοιπόν, καθόλου. Τους χαιρετισμούς μας στην όμορφη Βόνιτσα!

MORE ADVENTURES, PLEASE!

Αγαπητό "PC Master",
Είμαι ένας καινούριος αναγνώστης σου (τεύχος 113), αν και στο παρελθόν είχα αγοράσει μερικά τεύχη σου χωρίς καν να έχω PC. Αυτό, λοιπόν, που κυρίως κατάλαβα είναι πως συνεχώς βελτιώνεστε. Αφορμή του γράμματός μου είναι το γράμμα του κ. Γιώργου (τεύχος 121), καθώς και το γράμμα του Jedi of light Path (ααααααχ!) (τεύχος 123). Στο πρώτο αναφέρεται κυρίως η κρίση που περνούν τα adventure games τελευταία. Εγώ είμαι σχετικά νέος στο χώρο των υπολογιστών (τρία χρόνια) και πολύ νεότερος στο χώρο των adventure games (δύο χρόνια). Ωστόσο, έχω τερματίσει μερικά αξιομνημόνευτα adventures (Gabriel Knight I-II-III, Dracula, Amerzone, Atlantis I, Curse of Monkey Island κ.ά.). Επίσης, έχω να καυχιέμαι πως όλα είναι original (έχω μόνο τρία αντιγραμμένα παιχνίδια και κανένα δεν είναι adventure). Εχω και άλλα που δεν έχω τερματίσει ακόμη και μόλις πρόσφατα τερμάτισα το Longest Journey (τέλειο!). Φυσικά, τα κατορθώματά μου μπορεί να φαίνονται μικρά σε συντάκτες όπως ο κ. Τσουρινάκης, αλλά ας μην ξεχνάμε πως είμαι 16 χρονών και παίζω adventures μόνο δύο χρόνια. Πάντως, έμεινα άφωνος όταν στο τεύχος 122 βρέθηκα εξ απροόπτου στη σελίδα 26, σε μία "καινούρια" στήλη με τίτλο ADVENTURE & RPGs UPDATE. Ντροπή σας, κ. Τσουρινάκη, να σας κρίνει ο Θεός. Οπως τα βλέπω τα πράγματα και με το Ultima IX, σε λίγο η στήλη "Adventure SOS" θα πρέπει να μετονομαστεί σε "RPG SOS". Εξάλλου ο φίλος "Johnny" Gabriel αναφέρει προφητικά στο τεύχος 120 πως πρέπει η στήλη "Adventure SOS" να μετονομαστεί σε RPG SOS. Μη νομίζετε πως έχω τίποτα με τον κ. Τσουρινάκη. Αντίθετα, είναι ο αγαπημένος μου συντάκτης. Ακόμη θα ήθελα να πω πως συμφωνώ με την άποψη του κ. Γιώργου στο τεύχος 121 που λέει πως η νεολαία εκτονώνεται σε action παιχνίδια. Και εγώ τη βρίσκω με παιχνίδια όπως το Soldier of Fortune, αλλά ποτέ δεν πιστεύω πως θα αντικαταστήσουν την αγάπη μου για παιχνίδια όπως το Gabriel Knight. Και μια που το ανέφερα, στο τεύχος 113 λέγατε πως υπάρχει πιθανότητα για Gabriel Knight 4. Αυτό ισχύει και τώρα; Τέλος, θα ήθελα να πω πως, όπως και ο φίλος Jedi of the light Path, έτσι και εγώ είμαι από την Ξάνθη, λατρεύω τα adventures (πιστεύω πως έγινε κατανοη-

τό) και είμαι και εγώ ξετρελαμένος με τα STAR WARS. Κατά τα άλλα, μπράβο για την καλή δουλειά σας. Παρακαλώ σε δημοσίευση (PLEASE), παρ' όλο που το γράμμα είναι μεγάλο. Αλλωστε, όπως όλοι λένε, ποτέ δεν χαλάτε χατίρι σε κανένα.

Φιλικά,

Γιάννης - Solid - Καραντζουβάλης

Υ.Γ. 1: Τι να πω. Μόνο πως δεν αγοράζω άλλο περιοδικό στο χώρο των PCs. Εσύ με καλύπτεις.

Υ.Γ. 2: Ο κ. Τσουρινάκης πραγματικά είναι ο αγαπημένος μου συντάκτης. Ελπίζω να συνεχίσει την καλή δουλειά, αναφέροντας περισσότερα adventures. Ή, μάλλον, να κάνει πιο εκτενείς παρουσιάσεις στα έστω και λίγα που κυκλοφορούν.

Υ.Γ. 3: Το Episode one δεν ήταν πατάτα, φίλε Jedi of the light Path, απλώς είχε λίγο πιο χαλαρό σενάριο από τα υπόλοιπα, αλλά με καλύτερα εφέ και πιο καλές μάχες.

Υ.Γ. 4: Πάντως, ο κ. Τσουρινάκης πρέπει πράγματι να γράψει σενάριο για adventure game, όπως αναφέρει ο Jedi of the light Path. Και μια και έχετε δώσει το λόγο σας στον Jedi of the light Path πως θα του στείλετε ένα αντίτυπο εδώ στην Ξάνθη, δεν στέλνετε ένα και σε μένα;

Φίλε Γιάννη,

Μην ανησυχείς, το "PC Master" φυσικά και δεν πρόκειται να εγκαταλείψει τα αγαπημένα σου -και αγαπημένα μας- adventures. Απλώς, επειδή τα RPGs είναι "συγγενές" είδος και αυτό τον καιρό φυτρώνουν... σαν τα μανιτάρια, θεωρήσαμε σκόπιμο να τα καλύπτουμε και αυτά μέσα από τη στήλη του Ανδρέα. Να είσαι σίγουρος, πάντως, αν σε κάποιο δεκαπενθήμερο υπάρχουν πολλές ειδήσεις και από adventures, θα αυξηθούν αντίστοιχα οι σελίδες της στήλης. Οσο για το Gabriel Knight 4, ισχύει το "η ελπίδα πεθαίνει πάντοτε τελευταία"...



ΜΑ... ΠΟΙΟΙ ΕΙΜΑΣΤΕ, ΤΕΛΟΣ ΠΑΝΤΩΝ;

Αγαπητό "PC Master", Είμαι ένας ταπεινός και σχετικά νέος αναγνώστης. Αυτή είναι η πρώτη φορά που σου γράφω και είναι τιμή μου να επικοινωνώ μαζί σου.

Τέλος πάντων, γράφω για να σου πω μια ιδέα που στριφογύριζε στο μυαλό μου εδώ και καιρό. Ηθελα απλώς μια αφορμή για να σας την πω. Η αφορμή ήρθε από τον ίδιο τον Κράτσα στο τεύχος 125, όπου έλεγε για την πενταετία που έκλεισε στο περιοδικό. Με συγκίνησαν πολύ αυτά που έλεγε (Vantor, we R w./u), και έτσι πήρα το θάρρος (θράσος θα έλεγα) να σας πω την ιδέα μου.

Λοιπόν, πριν από πολλά τεύχη -μέσω σχετικού άρθρου - μάθαμε ποιοι είμαστε εμείς οι αναγνώστες. Νομίζω πως είναι ώρα να μάθουμε ποιοι είστε εσείς, οι ... άνθρωποι που φτιάχνουνε το "PC Master". Προτείνω να κάνετε ένα άρθρο στο οποίο θα λέτε στοιχεία για κάθε συντάκτη (ηλικία, βάρος, ύψος, τι σπούδασε κ.λπ.). Πέρα από την πλάκα, αυτό το άρθρο θα μας βοηθήσει να έρθουμε πιο κοντά σας. Τόσα χρόνια ακούμε τις φωνές σας μέσα από τα λεγόμενα σας. Καιρός να μάθουμε από πού έρχονται αυτές οι φωνές.

Ο φίλος σας,

Μήτσος

Υ.Γ. 1: Δεν ξέρω πόσο σοβαρά μπορείτε να με πάρετε με αυτό το όνομα, αλλά παρακαλώ ακούστε με!

Υ.Γ. 2: Προς Πατρίκο: Ναι, είμαστε τόσο πωρωμένοι. Εγώ εδώ στη Ρόδο, Ιούλιο μήνα, κάθομαι και παίζω Might & Magic 8!

Υ.Γ. 3: Μην με παρεξηγήσετε αν σας φαίνεται ηλίθια ή γελοία η ιδέα. Εγώ έτσι τη σκέφτηκα και έτσι σας τη γράφω.

Φίλε Μήτσο,

Πολύ καλή η ιδέα σου για το αφιέρωμα στην πανίδα του εξωτικού μας βιότοπου και δεν αποκλείεται να την υλοποιήσουμε σύντομα - για να μην περιμένεις όμως, θα σου γράψω στη συνέχεια τα βασικά που πρέπει να γνωρίζει κάθε αναγνώστης σχετικά με το ποιόν των αγαπημένων του συντακτών:

Τσουρινάκης: Πρόκειται για τον νεαρότερο σε ηλικία συντάκτη, καθώς είναι μόλις 14 ετών (και 650 μηνών). Αγαπημένο του λουλούδι, όπως χαρακτηριστικά αναφέρει σε ένα αραχνιασμένο του λεύκωμα που πρόσφατα ανακάλυψα, είναι η Μαύρη Ορχιδέα, το χρώμα που προτιμά είναι το Μαύρο, το χόμπι του είναι να κάθεται με τις ώρες μπροστά σε μία κλειστή κατάμαυρη οθόνη και, τέλος, το καλοκαίρι, όταν δεν πηγαίνει για διακοπές κάπου παραθαλάσσια, φροντίζει να γράφει reviews που ερεθίζουν το αναγνωστικό κοινό, ώστε να διαβάζει μετά επιστολές διαμαρτυρίας και να μαυρίζει από το κακό του. Γνωστός και με τα παρατσούκλια "Ζόμπι" και "η Μούμια".

Παπαθανασίου: Το πιο μορφωμένο μέλος της μεγάλης οικογένειας του "PC Master", αφού σπούδασε σε επτά πανεπιστήμια (παρέμεινε για έναν μήνα στο καθένα προτού τον διώξουν). Φημίζεται για την υπεράνθρωπη αντοχή του, αφού ο αρχισυντάκτης έχει σπάσει -ούτε λίγο ούτε πολύ- πέντε μαστίγια πολυτελείας επάνω του, χωρίς ο ίδιος να καταλάβει τίποτα! Στον ελεύθερο χρόνο του ονειρεύεται όλα αυτά που θα μπορούσε να κάνει αν είχε ελεύθερο χρόνο.

Καφούρος: Αγέννητος και απέθαντος, ο Ηλίας υπάρχει από τότε που ο χρόνος άρχισε να μετρά. Κάτοχος των πιο απόκρυφων μυστικών του Σύμπαντος, έχει κατασκευάσει ένα portal που του επιτρέπει να μπαίνει μέσα στον εγκέφαλο οποιουδήποτε θνητού και να κλέβει τις γνώσεις και τις εμπειρίες του, παρουσιάζοντάς τες μετά ως δικές του. Πρόσφατα, μάλιστα, πούλησε ένα αυτοβιογραφικό σενάριο στο Χόλιγουντ, το οποίο έγινε ταινία με τον παραπλανητικό τίτλο "Being John Malcovich". Οι κατάρες που εξαπολύει εναντίον των εχθρών του έχουν καταστροφικά αποτελέσματα (τελευταίο θύμα ο σκιτσογράφος μας, που αναγκάστηκε να αλλάξει το επίθετό του σε Λυρής, όταν είδε ένα τεράστιο λειρί να φυτρώνει στο κεφάλι του, μετά από κατάρα του Καφούρου).

Πατρίκος: Το πειθήνιο όργανο του δαιμόνιου Σαρκ Σατ (δες σχετικά στην αλληλογραφία του προη-

γούμενου τεύχους) ζει σε μία βίλα με 742 καθρέφτες! Αγαπημένη του φράση είναι η "Καθρέφτη, καθρεφτάκι μου, ποιος είναι ο πιο όμορφος διευθυντής Σύνταξης στον κόσμο;", την οποία επαναλαμβάνει χιλιάδες φορές ημερησίως, χωρίς ωστόσο να έχει λάβει ακόμα απάντηση. Πιστός οπαδός του Παναθηναϊκού, αλλά ωστόσο και μέγας γκαφατζής, αφού όταν ένας φίλος του τού πρότεινε να πάνε την Κυριακή στη Λεωφόρο, ρώτησε: "Σε ποια απ' όλες;".

(to be continued)

FREE GAMES

Αγαπητέ κ. Κράτσα, Ονομάζομαι Κωστής Καρβουνιάρης και είμαι τακτικός αναγνώστης του "PC Master". Ο λόγος που σας γράφω είναι απλός και τον παραθέτω αμέσως: σας ζητώ να λάβετε σοβαρά υπόψη την πρόταση του κ. Τσουρινάκη (τεύχος 126, σελ. 28) σχετικά με το Beneath a Steel Sky. Συγκεκριμένα, ο κ. Τσουρινάκης ανέφερε πως το εν λόγω adventure είναι πλέον freeware, κατά συνέπεια θα μπορούσε να συμπεριληφθεί στο συνοδευτικό CD του περιοδικού, κι εγώ συμφωνώ απόλυτα. Η ιδέα είναι πολύ καλή και σίγουρα όχι ασυνήθιστη για το "PC Master" που κυνηγά τέτοιες ευκαιρίες, όπως έγινε με το πολύ καλό Teen Agent, το Caesar ή, παλαιότερα, με τα Betrayal at Krondor και Battle Cruiser 3000 AD. Προσωπικά, θα το χαιρόμουν να βρω στο επόμενο τεύχος μία μεγάλη έκπληξη που να έχει σχέση με παιχνίδια όπως τα παραπάνω, τα οποία διατίθενται πλέον free download. Είμαι βέβαιος πως κι άλλοι αναγνώστες θα δείξουν ενδιαφέρον γι' αυτά τα "παλιά" παιχνίδια, τα οποία στην ουσία ανήκουν στη χρυσή εποχή των point & click adventures.

Από τη μεριά μου, μόνο ένα πράγμα έχω να σας πω: όταν αυτά τα παιχνίδια κυκλοφορούσαν ήμουν αρκετά μικρός (δημοτικό - γυμνάσιο) και δεν είχα υπολογιστή. Αγόραζα, όμως, το "PC Master" και μάθαινα γι' αυτά. Τα έπλαθα στη φαντασία μου και, όσο η τεχνολογία των games προχωρούσε, είχα τον κρυφό πόθο να παίξω κάποτε αυτά τα παλαιότερα, τα οποία ο κ. Τσουρινάκης είχε αποθεώσει στα μάτια μου. Ετσι, αν και δεν μεγάλωσα με αυτά τα παιχνίδια, μπορώ όμως να πω ότι μεγάλωσα με τη σκέψη τους. Τώρα, ύστερα από τόσο καιρό, επέστρεψαν για να μου θυμίσουν πολλά πράγματα και πλέον βλέπω πως έχω την ευκαιρία που έψαχνα: να βιώσω το real thing, όχι μόνο τη φαντασία. Και δεν έχω καμία διάθεση να την αφήσω να μου φύγει μέσα από τα χέρια. Δυστυχώς, δεν διαθέτω πια Δίκτυο, ούτε έχω τη δυνατότητα για κάτι τέτοιο. Απευθύνομαι, λοιπόν, σε εσάς με κάτι που ίσως έχετε ήδη σκεφτεί. Ωστόσο, το γράμμα μου δεν πάει χαμένο. Κάτι δεν σημαίνει και η υποστήριξη από τους αναγνώστες;

Θέλετε και μία πιο τολμηρή ιδέα; Δώστε σε ένα CD σε ερχόμενο τεύχος του περιοδικού μία μεγάλη συλλογή από adventures από τα abandonware sites, που αναφέρει ο κ. Καλοσκάμπης στο τελευταίο τεύχος, εφόσον βέβαια δεν υπάρχουν νομικά κωλύματα. Να είστε σίγουροι ότι θα κάνει πάταγο! Ο κ. Καλοσκάμπης αναφέρει ήδη κάποιους τίτλους. Από πού να αρχίσει κανείς; Από το Discworld με το εκπληκτικό χιούμορ; Από το Dragonsphere με την υποβλητική μεσαιωνική ατμόσφαιρα; Μήπως το Shadow of the Comet με τις Lovecraft επιρροές ή το Rex Nebular, το οποίο ο κ. Τσουρινάκης ύμνησε για το user interface του; Νομίζω, όμως, πως εσείς ξέρετε καλύτερα από εμένα αυτά τα παιχνίδια που άφησαν εποχή. Αφήνω, λοιπόν, το θέμα στην κρίση σας και εύχομαι να εξετάσετε σοβαρά τις προτάσεις μου.

Φιλικά,
Κωστής Καρβουνιάρης

Υ.Γ.: Μόλις πρόσφατα άρχισα να παίζω το Monkey Island, το πρώτο της σειράς. Το συμπέρασμα; Εχει υπέροχα pixel-ωτά γραφικά (!) και καταπληκτικό χιούμορ. Τέλειο.

Φίλε Κωστή,
Καθετί που περνά στην κατηγορία των "abandonware" δεν χάνει αυτόματα και το copyright του. Πολλά από τα sites που ανήκουν σε αυτή την κατηγορία φιλοξενούν παράνομα παλιά παιχνίδια στις σελίδες τους. Μόλις θα έχουμε τη δυνατότητα να εντάξουμε κάποιον παλιό τίτλο στην ύλη του CD-ROM μας, να είσαι σίγουρος πως θα το πράξουμε, όπως έχουμε κάνει και στο παρελθόν. (Αχ, τι μου θύμισες τώρα με το Dragonsphere...)

ΚΑΙ ΟΛΙΓΑ... ΚΑΥΣΤΙΚΑ!

Αγαπητό "PC Master", Σου γράφω για να σου δώσω μερικές απόψεις και προτάσεις σχετικά με την ύλη σου.

Πρώτον, θεωρώ, όπως και άλλοι αναγνώστες, ότι γίνεσαι ένα περιοδικό για τον gamer και το χρήστη του Διαδικτύου και χάνεις τον αρχικό προσανατολισμό σου στον χομπίστα. Δικαιολογώ την αντίληψή μου με το γεγονός ότι η αναλογία games και στηλών ειδικού ενδιαφέροντος είναι 60% - 40% και ίσως 65% - 35%. Επίσης, η κατάργηση των utilities & shareware προγραμμάτων στο CD δεν αντιπροσωπεύει τους ήπιων τόνων χρήστες, παρά μόνο τους φανατικούς gamers που έτρεξαν να αποστείλουν το ερωτηματολόγιο για να υποστηρίξουν τα παιχνίδια. Δεν είμαι εναντίον τους, αν και δεν τους υποστηρίζω, γιατί είναι action gamers που εγκατέλειψαν το PlayStation, αλλά όχι και τη φιλοσοφία του ως επί το πλείστον, αλλά είμαι και εγώ ένας gamer ρομαντικός που παρά την 5χρονη μόλις εμπειρία μου στο χώρο αγαπώ τα κλασικά παιχνίδια και κυρίως τα adventures. Οταν σε πρωτοδιάβασα (τεύχος 97), εντυπωσιάστηκα τόσο από το ύφος των γραπτών σου που δεν χάνω κανένα τεύχος σου. Με στεναχωρεί ιδιαίτερα, όμως, η φυγή αξιόλογων συντακτών. Δεν θέλω να επεκταθώ άλλο στο θέμα και θα συνεχίσω με άλλες προτάσεις.

Διαφωνώ ριζικά με τη στήλη "Utopia" και εν μέρει με τη "New Millennium". Για την πρώτη έχω να πω ότι λατρεύω τα card games, αλλά αυτά δεν έχουν θέση σε ένα PC magazine. Οπως σωστά είχε γράψει άλλος αναγνώστης, σε άλλους αρέσουν και τα αεροπλάνα.

Ο κ. Πατρίκος πρέπει να πάρει μία στήλη στο περιοδικό. Κατά τ' άλλα, οι συντάκτες πρέπει να κατηγοριοποιούνται και να παρουσιάζουν reviews σχετικά με το αντικείμενό τους. Αυτό συμβαίνει, αλλά πρέπει να επιβληθεί απόλυτα. Πρέπει οι βαθμολογίες να γίνουν αντικειμενικές και όχι υπό το κράτος ενθουσιασμού να δίνονται αφειδώς τα ποσοστά. Ακου εκεί τα GK3 99% - 85% κι αν!

Μπράβο στο Σωτήρη. Το λογότυπο και το εξώφυλλο πρέπει να αναβαθμιστούν. Αυτό το "Next Generation" δεν ταιριάζει καθόλου. Τα "Αμίλητα" κάτι λένε, αλλά λες και είσαι ο Maurice Green τα γράφεις, βρε παιδί μου. Πιο πολλές σελίδες για τα "Νέα".

Και τώρα πάμε στα ΜΠΡΑΒΟ: "ΜΠΡΑΒΟ" για την εξαιρετική θεματογραφία, τα "Emulators' Corner", "Net News" "Adventure (και η ζωή μου) Update", τα "Komix" και τη "Hot Stuff".

*Μία τελευταία παράκληση: Προσοχή στο λεξιλόγιό σας, γιατί το περιοδικό το διαβάζουν μικρά παιδιά. Θα μου πείτε: "Μόνο από εμάς τα ακούνε;" και θα έχετε δίκιο. Αλλά... ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΤΑ @#*Θ$, γιατί όταν τα εξηγώ στον αδελφό μου έρχομαι σε δύσκολη θέση.*

Είναι τεράστιο, αλλά δημοσιεύστε το σας παρακαλώ. Είναι η πέμπτη φορά που γράφω. Οσο το δυνατόν πιο απείραχτο ή τουλάχιστον μία απάντηση στο nikosstasinopoulos@hotmail.com. Το ίδιο και για τους υπόλοιπους αναγνώστες. Δέχομαι μηνύματα :)

Δεν αποσκοπώ να θίξω κανέ-

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ναν. Και οι καυστικές παρατηρήσεις είναι για βελτίωση του περιοδικού.

Νίκος Στασινόπουλος

Αγαπητέ Νίκο,

Σε ευχαριστούμε πολύ για τις ενδιαφέρουσες παρατηρήσεις και προτάσεις σου, τις οποίες βεβαίως και λάβαμε σοβαρά υπόψη. Θα πρέπει πάντως να ξέρεις πως οι αλλαγές τις οποίες κατά καιρούς βλέπεις στο περιοδικό γίνονται κατά πλειοψηφία με βάση τις δικές σας απαιτήσεις, όπως αυτές διατυπώνονται στα μηνύματα και τις επιστολές σας, καθώς βέβαια και στα ερωτηματολόγια που τακτικά εντάσσουμε στην ύλη του περιοδικού. Συνεπώς, εσείς είστε αυτοί που κατά κύριο λόγο διαμορφώνετε το "PC Master", ανάλογα με τις προτιμήσεις σας. Οσο για το λεξιλόγιο που αναφέρεις, είμαστε προσεκτικοί και βεβαίως αποφεύγουμε τις ακρότητες, χωρίς αυτό όμως να σημαίνει πως θα γράφουμε και το περιοδικό στην... καθαρεύουσα! Τέλος, σε ό,τι αφορά τις βαθμολογίες, είναι εξαιρετικά δύσκολο έως αδύνατο να επιβληθούν εντελώς αντικειμενικά κριτήρια, αφού το προσωπικό στοιχείο κάθε reviewer είναι φυσικό να υπεισέρχεται σε μεγάλο βαθμό στην τελική αξιολόγηση.

ADVENTURES FOREVER

Αγαπητό "PC Master", γεια σου.

Είμαι ένας παλιός αναγνώστης από την εποχή του "Pixel" και αισθάνομαι την ανάγκη να σου γράψω και να αναφερθώ στο χώρο των adventures.

Με το χώρο των adventure games ασχολούμαι από το 1988, τότε που περίμενα κάθε μήνα το "Pixel" για να διαβάσω την παρουσίαση της στήλης "Adventure", τότε που έστελνα κάθε μήνα 3-4 γράμματα στον Ανδρέα Τσουρινάκη γεμάτα απορίες, τότε που η Sierra έκανε θραύση στα graphic text adventures και που το χαρτζιλίκι μου ήταν πολύ λίγο για να προλάβω να αγοράσω τις παραγωγές που έρχονταν από την άλλη άκρη του Ατλαντικού. Σίγουρα οι πιο παλιοί αναγνώστες θα αισθανθούν ρίγος με το άκουσμα τίτλων όπως: Colonel Bequest, Conquest of Camelot, Manhunter ή Police Quest. Ποιος μπορεί να ξεχάσει τα ατελείωτα καλοκαιρινά βράδια παρέα με το Colonel's Bequest ή το σπάσιμο νεύρων στο Code Name: Iceman όπου για να πιλοτάρεις το υποβρύχιο έπρεπε να έχεις τελειώσει την Ανωτάτη Σχολή Πολέμου;

Ποιος μπορεί να ξεχάσει το Indiana Jones and the Last Crusade της -τότε- Lucas Film ή το περίφημο Monkey Island;

Ποιος μπορεί να ξεχάσει το Cruise for a Corpse της Delphine και τη φοβερή παρουσίαση που είχε κάνει τότε ο Ανδρέας Τσουρινάκης;

Η μόνη απάντηση που έρχεται στο μυαλό είναι "κανείς". Κι όμως, κάποιοι φαίνεται ότι αγνοούν προκλητικά αυτή την κατηγορία των gamers. Δεν ξέρω γιατί. Το μόνο που ξέρω είναι ότι εγώ δεν πρόκειται να ξαναζήσω στιγμές όπως αυτή που μπροστά στον 1512 έβλεπα τα φοβερά -για την εποχή του- γραφικά του Larry 3 και προσπαθούσα να λύσω τους γρίφους του. Δεν πρόκειται να ξαναδώ παραγωγή της Sierra όπως αυτή του Dagger of Amon Ra.

Είμαι σίγουρος πως όλοι οι παλιοί adventures έχουν σκεφτεί αυτά που γράφω εγώ τώρα, είμαι βέβαιος πως όλοι έχουν φυλαγμένα κάπου σε ένα συρτάρι του σπιτιού τους τα ειδικά αφιερώματα του "Pixel" για τα adventures, μόνο και μόνο για να θυμούνται εκείνη τη χρυσή εποχή. Την εποχή που στις παρουσιάσεις του "PC Master" όλα τα MEGA REVIEWS αφορούσαν adventures όπως τα MYST, GABRIEL KNIGHT 1, PHANTASMAGORIA, ALONE IN THE DARK κ.λπ.

Και φτάνουμε στο σήμερα, όπου κυριαρχούν τα ACTION games, όπως ανακαλύφθηκαν τα Action - Adventures!!! Οπου ο δυσκολότερος γρίφος είναι να βάλεις το κλειδί στην πόρτα και όπου μετά πρέπει να σκοτώσεις ένα κάρο κακούς σαν να παίζεις shoot'em up. Διαβάζοντας κάθε 15ήμερο τη στήλη "The Dark Side of Gaming" βλέπω ότι αυτά που έλεγε πριν από ένα-δύο χρόνια ο Ανδρέας Τσουρινάκης και που για να πω την αλήθεια δεν τα πίστευα γίνονται πραγματικότητα: Σε λίγο τα adventures δεν θα υπάρχουν και θα αναγκάσουν πολλούς -μαζί κι εμένα- να ψάχνουμε για παλιούς τίτλους που δεν έχουμε παίξει για να αισθανθούμε λίγο από τη μαγεία και τη γλύκα συνάμα των adventures.

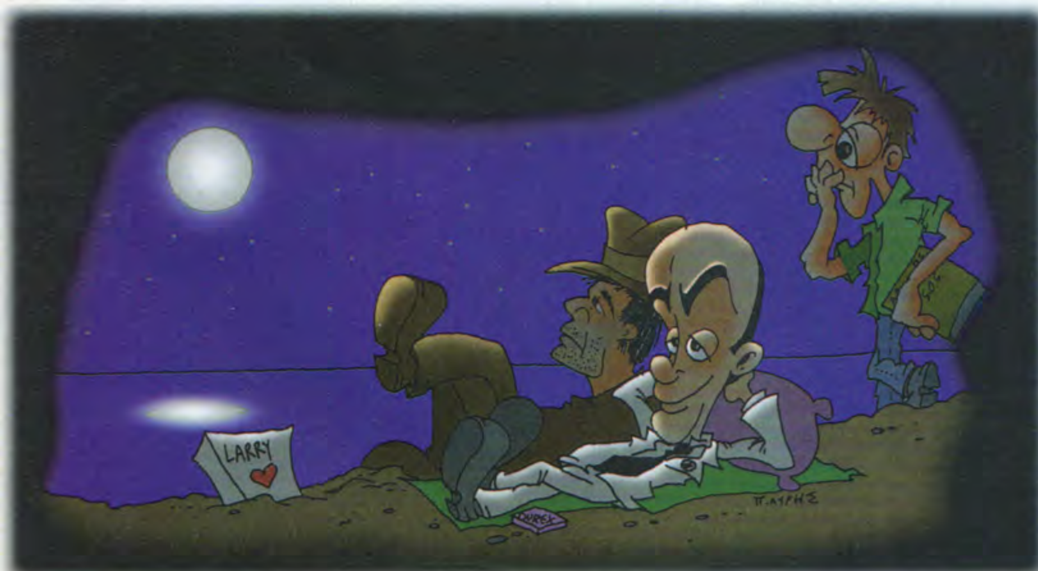
Αυτά τα λίγα αφιερωμένα σε όλους τους adventurers που έχουν γεμίσει τη συλλογή τους από δισκέτες και manuals παιχνιδιών όπως τα SPACE QUEST, KING QUEST, DARK SEED, DEMON'S TOMB κ.λπ.

"Αθεράπευτα ρομαντικός Adventurer"

Στέλιος Αποστολάκης

Φίλε Στέλιο,

Δυστυχώς ή ευτυχώς, οι καιροί αλλάζουν... Κι εμείς ελπίζουμε, όπως κι εσύ, να ξαναζήσουμε κάποτε αυτή τη χαμένη μαγεία εκείνων των εποχών, αν και ο κίνδυνος να μας χαρακτηρίσουν ονειροπόλους ενεδρεύει και γίνεται ολοένα μεγαλύτερος. Δεν πειράζει, όμως, κάποτε ο κύκλος θα κλείσει και πάλι, όπως συμβαίνει με τα περισσότερα πράγματα σε αυτή τη ζωή. Μέχρι τότε, οι παλιοί τίτλοι υπάρχουν ακόμα στα ντουλάπια μας για να μας συντροφεύουν τις στιγμές εκείνες που οι αναμνήσεις πιέζουν ασφυκτικά το υποσυνείδητο και ζητούν επιτακτικά το μερίδιό τους στη σφαίρα της νέας -και συχνά δυσβάστακτης- πραγματικότητας...





CineMaster

Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε θέματα ταινιών sci-fi, τεχνολογίας, fantasy και, γενικά, αντικείμενα που ενδιαφέρουν τους κινηματογραφόφιλους. Φώτα, κάμερα, action!

του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr



PITCH BLACK

PITCH BLACK

Είδος: SciFi μυστηρίου

Σκηνοθεσία: David N. Twohy

Διάρκεια: 108'

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ

Radha Mitchell, Cole Hauser, Vin Diesel, Keith David, Lewis Fitz-Gerald

Ένα μικρού προϋπολογισμού θρίλερ επιστημονικής φαντασίας καταφθάνει στις μεγάλες οθόνες την ερχόμενη εβδομάδα. Πρόκειται για ένα σκοτεινό φιλμ που έχει όλα τα φόντα να γίνει cult, με στοιχεία που θυμίζουν το παλιό καλό "Alien" που άφησε εποχή και εικόνες που φέρνουν από "Mad Max", κάνοντας πασιφανή την παρουσία του αυστραλέζικου team που συνεργάστηκε κατά το σχεδιασμό της ταινίας. Ο τίτλος του, "Pitch Black", υποδηλώνει θαυμάσια την ατμόσφαιρά του.

Το φιλμ ξεκινάει με μία από τις χιλιοειδωμένες σκηνές του διαστημικού κινηματογράφου: ένα διαστημόπλοιο περνάει από μπροστά μας και απομακρύνεται με τις τεράστιες φλόγες των κινητήρων του να σπάνε την παγωμένη μονοτονία του διαστήματος. Η ιστορία έχει ως εξής: Το εμπορικό διαστημόπλοιο Hunter-Gratzer, ενός γκρουπ ταξιδιωτών του διαστήματος, δεν καταφέρνει να περάσει ανέπαφο από μία ξαφνική "βροχή" μετεωριτών και πέφτει ακυβέρνητο σε κάποιον πλανήτη ενός απομακρυσμένου ηλιακού συστήματος με τρεις ήλιους. Τα πλάσματα που κατοικούν στον πλανήτη κάθε άλλο παρά φιλόξενα μπορούν να χαρακτηριστούν, ενώ η τύχη των ταξιδιωτών δεν βελτιώνεται από το μοναδικό φαινόμενο που συμβαίνει κατά την άφιξή τους. Η ταυτόχρονη έκλειψη και των τριών ήλιων μετατρέπει τον πλανήτη χωρίς νύχτα (με τρεις ήλιους πού να νυχτώσει;), σε έναν απόλυτα σκοτεινό και αφιλόξενο τόπο. Ο αγώνας του πληρώματος να δραπετεύσει από αυτήν την "κόλαση" συνθέτει ένα σύνολο που διαθέτει όλες τις προδιαγραφές να γίνει το "Blair Witch Project" του 2000.



Το κύριο μέρος του έργου εξελίσσεται στο σκοτάδι και οι απότομες εναλλαγές των πλάνων με τις κάμερες να παίζουν με το ελάχιστο φως τινάζουν την αδρεναλίνη των θεατών στα ύψη.

Μην ψάχνετε να βρείτε τι σας θυμίζουν τα ονόματα των πρωταγωνιστών. Πρόκειται για ένα team νέων ηθοποιών αυστραλιανής καταγωγής, των οποίων η ερμηνεία αποτέλεσε έκπληξη για όλους τους κριτικούς του κινηματογράφου. Από τον μυώδη "κακό" Vin Diesel μέχρι τη θηλυκή ηρωίδα κυβερνήτη του διαστημόπλοιου Radha Mitchell, το καστ δείχνει να υπερκαλύπτει τις απαιτήσεις της ταινίας, αφήνοντας να διαφανεί η θεατρική καταγωγή του. Ωστόσο, ο David Twohy κάθε άλλο παρά άγνωστος είναι, καθώς ευθύνεται για τα σενάρια ταινιών, όπως το πασίγνωστο "Fugitive" με τον Harrison Ford και τα "Waterworld" και "Terminal Velocity".

Το φιλμ γυρίστηκε στην Αυστραλία, που είναι -όπως φαίνεται- η αγαπημένη χώρα για τους δημιουργούς ταινιών επιστημονικής φαντασίας, καθώς τα τοπία της ενδείκνυνται για την απεικόνιση των αφιλόξενων ερημικών εδαφών "μακρινών" πλανητών. Το πολύ συγκρατημένο κόστος των 28 εκατ. δολαρίων, χωρίς όμως να γίνουν συμβιβασμοί στο αισθητικό αποτέλεσμα (ευτυχώς ο Twohy δεν επανέλαβε το λάθος του "Waterworld" που κόστισε πολλαπλάσια από όσα απέφερε), είχε ως αποτέλεσμα την εισπρακτική επιτυχία, που άγγιξε το διπλάσιο σε έσοδα (41 εκατ. δολάρια μόνο στις ΗΠΑ). Ο Twohy στα γυρίσματα ακολούθησε τη δοκιμασμένη τακτική του "Alien", όπου οι φωτισμοί και ο ήχος αρκούσαν για να κόψουν το αίμα των θεατών, ενώ ο εχθρός δεν γίνεται ποτέ πλήρως ορατός.

Μα καλά, πρόκειται για τόσο σπουδαία ταινία; Αν και οι κριτικές μιλούν για ένα αποτέλεσμα που υπερκαλύπτει τις προσδοκίες των θεατών, ωστόσο δεν καταφέρνει να ξεφύγει από τα προβλήματα που ταλανίζουν αυτού του είδους τις ταινίες. Έτσι, παρά το γεγονός ότι οι ηθοποιοί δίνουν τον καλό εαυτό τους, η απεικόνιση των χαρακτήρων είναι "επίπεδη", ενώ πολλά κλισέ αναμασώνται θυμίζοντας συνέχεια στους θεατές κάποια "άλλη" ταινία. Μπορεί το "Pitch Black" να μην είναι ένα νέο "Star Wars", αλλά σίγουρα θα ενθουσιάσει τους οπαδούς της επιστημονικής φαντασίας. Σας συνιστούμε, όμως, να το παρακολουθήσετε μόνο αν διαθέτετε γερό στομάχι, γιατί στο "Pitch Black" ο όρος "θρίλερ" είναι πολύ πιο τονισμένος σε σχέση με την επιστημονική φαντασία.

GONE IN 60 SECONDS

Ο λόγος για τον οποίο καταπιανόμαστε με μία ταινία καθαρά περιπετειώδη είναι ότι αφ' ενός σίγουρα θα πάτε πολλοί από τους αναγνώστες να τη δείτε (να μην πω οι περισσότεροι), άρα μάλλον σας ενδιαφέρει να μάθετε γι' αυτήν, αφ' ετέρου θύμισε στο συντάκτη δύο από τα πιο αγαπημένα παιχνίδια που έχει ποτέ παίξει σε PC, το εκπληκτικά εθιστικό **"Grand Theft Auto"** και το εξίσου φανταστικό **"Driver"**. Διαβάστε την υπόθεση και θα καταλάβετε...





Ο μικρός αδερφός του Memphis Raines (Nicolas Cage), Kip (Giovani Ribisi), βρίσκεται ανεπανόρθωτα μπλεγμένος, όταν το αφεντικό του, ένας ψυχοπαθής τύπος ονόματι Raymond (Christopher Eccleston), απαιτεί να του παρουσιάσει 50 αυτοκίνητα μέσα σε 72 ώρες! Αυτόν τον εξωφρενικό άθλο καλείται να επιτύχει ο Memphis ενώ του απομένουν ουσιαστικά μόνο δύο ημέρες. Αν αποτύχει, ο αδερφός του θα πεθάνει. Ετσι, αρχίζει ένα κυνηγητό με το χρόνο, όπου μένει τελικά να δούμε αν ο ήρωας Cage (σε ξανθιά έκδοση) με τη βοήθεια του μέντορά του Otto, που υποδύεται ο αξεπέραστος Robert Duvall, και της πρώην κοπέλας του Sway, στο ρόλο της οποίας βρίσκουμε την πανέμορφη Angelina "call me Lara" Jolie, θα καταφέρει να "αφαιρέσει" τα 50 αυτά αυτοκίνητα από τους άτυχους ιδιοκτήτες τους για να σώσει τη ζωή του αδερφού του. Καταλαβαίνετε, λοιπόν, τι πρόκειται να επικρατήσει στην οθόνη από την οποία θα παρελάσουν δεκάδες αυτοκίνητα, μεταξύ των οποίων και μερικά κλασικά κομμάτια, όπως μία **Shelby Mustang GT 500** και μία **Jaguar XK220**. Νομίζω ότι ήδη με αυτά τα λίγα έγινε κατανοητό πόσο μοιάζει το θέμα και το περιεχόμενο της ταινίας με τα παιχνίδια "Grand Theft Auto" και "Driver" που αναφέρθηκαν στην εισαγωγή.

Το **"Σε 60 δευτερόλεπτα"** δεν είναι καινούρια ταινία. Κατά την προσφιλή τακτική του Holywood τα τελευταία χρόνια να κυκλοφορεί remakes παλαιότερων τίτλων, η ταινία βασίζεται στο ομώνυμο b-movie του 1974 που πλέον έχει γίνει cult, το οποίο όμως δεν ήταν τίποτε περισσότερο παρά 40 λεπτά συνεχούς καταδίωξης, διανθισμένης με μερικά αδιάφορα ενδιάμεσα στοιχεία για να "γεμίσει" η διάρκειά του. Τώρα πια τα εφέ είναι πιο ρεαλιστικά, η κάμερα κινείται περισσότερο στους χαρακτήρες, χωρίς βέβαια να λείπει η δράση που κόβει την ανάσα, και -αν μη τι άλλο- οι πρωταγωνιστές είναι κορυφαίοι ηθοποιοί. Οι κριτικές παρουσιάζονται διχασμένες, καθώς είναι αρκετοί εκείνοι που προτιμούν την πρώτη, cult πλέον, έκδοση της ταινίας. Εμείς, πάντως, θα πάμε να τη δούμε.

CINE news



Η αναφορά στο επερχόμενο "Lord of the Rings" κίνησε το ενδιαφέρον πολλών αναγνωστών της στήλης για το παρασκήνιο των γυρισμάτων. Οι πληροφορίες στο Δίκτυο για τα γυρίσματα είναι πολλές, το ίδιο και τα



αφιερωμένα στην ταινία sites. Παραθέτουμε μερικές διευθύνσεις που πιθανότατα θα φανούν χρήσιμες στους αναγνώστες του Tolkien που ενδιαφέρονται για την ταινία: www. lordoftherings.net, www.countingdown.com/lotr/, www.theonering.com, www.newline.com/ lordoftherings.html και www.tolkienonline.com. Συνιστάμε ιδιαίτερα τη διεύθυνση http://www.mp3lit.com/fiction/tolkien.html. Εκεί θα βρείτε δύο ηχογραφήσεις του συγγραφέα του "Lord of the Rings" J.R.R. Tolkien, από το 1952, όπου μιλά για το έργο του, τις οποίες μπορείτε να κάνετε download (είναι σε μορφή mp3).



Οι δημιουργοί της σειράς "Highlander" δεν φαίνεται να πτοήθηκαν ιδιαίτερα από την αποτυχία των αλλεπάλληλων sequels και ολοκλήρωσαν την 4η συνέχεια με τον τίτλο "Highlander: Endgame", η οποία προβάλλεται από την 1η Σεπτεμβρίου στις ΗΠΑ. Κάθε νέο sequel της σειράς για ένα μόνο πράγμα φαίνεται να διακρίνεται: τις ακόμη πιο αρνητικές κριτικές σε σχέση με το αμέσως προηγούμενο. Ετσι, το "Highlander: Endgame" χαρακτηρίστηκε ως βαρετό, ανεπανόρθωτα μέτριο και ικανό να απογοητεύσει και τον πιο φανατικό φίλο της σειράς. Αντε, εις ανώτερα!



Μετά το θάνατο του δημιουργού της ιστορικότερης ταινίας επιστημονικής φαντασίας "Οδύσσεια του Διαστήματος", Stanley Kubrick, κυκλοφόρησαν πολλές φήμες σχετικά με ανολοκλήρωτα φιλμ του δραστήριου και φιλόδοξου σκηνοθέτη. Μία από αυτές τις φήμες, που επιβεβαιώθηκε από τους διαχειριστές της περιουσίας του Kubrick, θέλει το σκηνοθέτη παράλληλα



με τα γυρίσματα της "Οδύσσειας" (1967-68) να προσπαθεί να πείσει τους τότε ηγέτες της Γιουγκοσλαβίας και της Ρουμανίας, Τίτο και Τσαουσέσκου αντίστοιχα, να του "δανείσουν" μερικές χιλιάδες στρατιωτών που θα τους χρησιμοποιούσε ως κομπάρσους για να γυρίσει την πιο πολυέξοδη ιστορική ταινία με θέμα τον Μεγάλο Ναπολέοντα. Το όλο project όμως "κόλλησε" χάρη στην απροθυμία της MGM να χορηγήσει το υπέρογκο κονδύλι.

Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε και εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια, βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλτε τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού. Καλή επιτυχία!

Δημιουργία - Επιμέλεια
Νάσος Μπέλλος, fly.to/nassos



10 ΑΝΤΙΤΥΠΑ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

- SUZUKI 2000 • ARCATERA • THEOCRACY
- WILD WILD WEST • RAYMAN 2

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ MICROSTAR ΑΒΕΕ

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ



Εκτός από τους φανατικούς εχθρούς της Microsoft και των Windows, υπάρχουν και οι οπαδοί που έχουν αποκτήσει μέχρι και το πιο απίθανο αξεσουάρ.... (Βρε παιδιά, δεν μοιάζει αυτός με έναν άλλο ξανθό συνεργάτη του περιοδικού αλλά και του "Computer Για Ολους", που είναι επίσης φανατικός οπαδός της Microsoft;)

ΚΡΥΠΤΟ ΛΕΞΟ

30 ΒΑΘΜΟΙ!

Ε	Ν	Ε	Ν	Η	Ν	Τ	Α	Φ	Ε	Υ	Γ	Α	Σ	Ε	Ρ	Υ	Θ	Ι	Ο
Ψ	Π	Σ	Δ	Φ	Γ	Η	Ξ	Κ	Λ	Τ	Ρ	Ε	Α	Μ	Μ	Ω	Ν	Ι	Α
Ω	Α	Ι	Ο	Δ	Σ	Φ	Ω	Τ	Ο	Γ	Ρ	Α	Φ	Ι	Ε	Σ	Ι	Π	Ο
Β	Ρ	Α	Λ	Ι	Κ	Λ	Ο	Γ	Σ	Φ	Γ	Δ	Ψ	Ω	Β	Υ	Θ	Ρ	Ι
Ν	Ο	Ω	Φ	Ο	Ρ	Τ	Γ	Ο	Β	Ν	Η	Υ	Σ	Θ	Ξ	Μ	Ο	Ο	Χ
Η	Υ	Ω	Φ	Ρ	Γ	Ψ	Χ	Δ	Ε	Ρ	Γ	Β	Ο	Ν	Η	Υ	Υ	Θ	Η
Υ	Σ	Ψ	Ω	Β	Γ	Η	Δ	Σ	Ρ	Τ	Υ	Η	Γ	Ν	Ξ	Θ	Κ	Ε	Γ
Θ	Ι	Ζ	Χ	Ψ	Ω	Β	Σ	Σ	Δ	Φ	Γ	Η	Ο	Ε	Α	Ρ	Τ	Σ	Σ
Ξ	Α	Ν	Τ	Ο	Χ	Η	Φ	Υ	Γ	Η	Ξ	Κ	Λ	Κ	Ω	Β	Ν	Μ	Η
Μ	Σ	Δ	Φ	Γ	Η	Ξ	Κ	Λ	Ν	Ω	Β	Χ	Ι	Ρ	Ζ	Α	Σ	Ι	Τ
Κ	Η	Ε	Ι	Ο	Π	Α	Η	Σ	Δ	Τ	Α	Φ	Π	Α	Τ	Θ	Σ	Α	Κ
Α	Φ	Γ	Ν	Σ	Δ	Φ	Σ	Α	Σ	Α	Α	Ν	Ε	Τ	Τ	Α	Γ	Φ	Α
Ι	Ψ	Ω	Β	Α	Π	Ζ	Ω	Χ	Ψ	Ρ	Ν	Ξ	Ψ	Σ	Δ	Ψ	Σ	Ε	Τ
Ρ	Φ	Γ	Η	Ξ	Ρ	Κ	Θ	Ω	Γ	Χ	Ψ	Ν	Η	Α	Ρ	Ι	Σ	Δ	Ν
Ο	Δ	Φ	Γ	Α	Ο	Ι	Ρ	Β	Η	Ν	Υ	Μ	Α	Σ	Σ	Μ	Ι	Κ	Υ
Γ	Ζ	Χ	Α	Ζ	Λ	Υ	Ο	Ο	Λ	Κ	Ξ	Β	Ν	Φ	Γ	Ο	Σ	Δ	Σ
Η	Α	Δ	Α	Ε	Ο	Ρ	Ι	Β	Η	Κ	Ο	Ω	Χ	Ζ	Α	Σ	Δ	Φ	Γ
Τ	Σ	Ε	Ρ	Τ	Γ	Ψ	Δ	Π	Λ	Η	Κ	Τ	Ρ	Ο	Λ	Ο	Γ	Ι	Ο
Α	Σ	Δ	Φ	Γ	Ο	Η	Ξ	Κ	Λ	Ζ	Χ	Ψ	Ω	Β	Ν	Μ	Σ	Τ	Ρ
Κ	Σ	Ε	Θ	Ι	Σ	Μ	Ο	Σ	Α	Μ	Π	Ο	Ξ	Α	Κ	Ι	Α	Τ	Υ

1. ΕΝΕΝΗΝΤΑ ΦΕΥΓΑ
2. ΕΠΙΛΟΓΗ ΣΥΝΤΑΞΗΣ
3. ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ
4. ΑΝΤΟΧΗ
5. ΣΕΝΑΡΙΟ
6. ΓΡΑΦΙΚΑ
7. ΕΠΙΛΟΓΟΣ
8. ΠΡΟΛΟΓΟΣ
9. ΗΧΟΣ
10. ΕΘΙΣΜΟΣ
11. ΚΡΑΤΣΑΣ
12. ΠΡΟΘΕΣΜΙΑ
13. ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ
14. ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ
15. ΜΠΟΞΑΚΙΑ
16. ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ
17. ΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
18. ΔΙΟΡΘΩΣΗ
19. ΑΜΜΩΝΙΑ
20. ΘΑΨΙΜΟ

Θέμα μας: Τα reviews στο περιοδικό μας.

MULTI QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

Συμπληρώστε τα κενά με τα σωστά γράμματα. Σκότωσε το γιο και τον άντρα της Atma στο Diablo II.

1	2	3	4	5	6

1 Τι σημαίνει το αρκτικόλεξο EIDE;
- W Everyone Is Denying Expenses
- X Είναι απόλυτα σχετικό με την EIDOS
- E Enhanced Integrated Drive Electronics

2 Είναι τα τρία μέλη του High Council που αντιμετωπίζετε στο Travincal (Diablo II).
- N Ismail Vilehand, Geleb Flamefinger και Toorc Icefist
- D Ismael Urzaiz, Hoseba Etxeberria και Gabriel Batistuta
- E Heretic, Cloak και Gorash

3 Ποιος υποδύεται τον Charles Xavier στην ταινία "X-Men";
- M O Telis Savvalas
- D O Patrick Stewart
- E O Γκουζγκούνης

4 Ενα από τα κλασικά παιχνίδια που κατέστρεφαν τα joysticks.
- F Minesweeper
- G O μικρός αδερφός
- U Decathlon

5 Cadillacs and ...: Κλασικό παιχνίδι στα coin-ops.
- G Dinosaurs
- H Crocodiles
- I MGFs

6 Ισως η σημαντικότερη τεχνολογία που ανακαλύπτετε στο Master of Orion II.
- U Time Warp Facilitator
- V Titan Construction
- W To ...Save

PHOTO QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ


BANG! GUNSHIP ELITE


AVERNUM


EARTHWORM JIM 3



BEACH HEAD 2000


HEAVY METAL: F.A.K.K. 2

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

Ο κηπουρός

10 ΒΑΘΜΟΙ

Αν δεν το ξέρετε, ο Πατρίκος λατρεύει την κηπουρική. Ακόμη περισσότερο, μάλιστα, λατρεύει όσο τίποτε άλλο το πράσινο χρώμα. Ο κήπος που διατηρεί στα χωράφια του σφύζει από πράσινο, το θερμοκήπιό του είναι γεμάτο καταπράσινα φυτά και δενδρύλλια, το αυτοκίνητό του είναι πράσινου χρώματος, τα περισσότερα πουκάμισά του είναι πράσινα, το κόμμα που υποστηρίζει... εχμ... ναι, ο σκύλος του έχει πράσινο τρίχωμα, μέχρι και την κόρη του σκέφτεται να τη βάψει πράσινη. Λαμβάνοντας όλα αυτά υπόψη, τι χρώμα είναι το θερμοκήπιο του Πατρίκου;

Το αεροπλάνο για τη Χαβάη

Μια μέρα, μια ξανθιά γυναίκα αποφάσισε να κάνει ταξίδι αναψυχής στη Χαβάη. Σχεδίαζε το ταξίδι επί δέκα χρόνια και ένιωσε τέλεια όταν πάτησε το πόδι της στο αεροπλάνο. Αμέσως ανέβηκε στο θάλαμο της Πρώτης θέσης και κάθισε αναπαυτικά σε ένα κάθισμα, παρ' όλο που το εισιτήριό της ήταν για την Οικονομική.

Υστερα από λίγο ανέβηκε στο αεροπλάνο ένας επιχειρηματίας, φανερά κουρασμένος, ο οποίος είδε την ξανθιά στρογγυλοκαθισμένη στη θέση του. Την πλησίασε και -με όση ευγένεια του είχε απομείνει μετά το κουραστικό συνέδριο στο οποίο μετείχε- της είπε ότι προφανώς έχει κάνει λάθος και ότι δεν καθόταν στη σωστή θέση.

Η γυναίκα τον κοίταξε με βλέμμα αγελάδας και του είπε: "Εντάξει, βρε φίλε, είμαι ξανθιά, αλλά όχι και χαζή, οπότε μην προσπαθείς να μου πάρεις τη θέση" και άνοιξε το "Cosmopolitan" που είχε στα χέρια της. Ο τύπος προσπάθησε να της δείξει το εισιτήριό του, αλλά... τίποτα αυτή, το χαβά της!

Είδε, λοιπόν, ο κύριος ότι δεν έβγαζε άκρη με δαύτη και απευθύνθηκε σε έναν αεροσυνοδό. Ο αεροσυνοδός με αρκετή ηρεμία του είπε να μην ανησυχεί, αφού -σύμφωνα με τα λεγόμενά του- μία τέτοια υπάρχει πάντα κάθε χρόνο, τέτοια εποχή. Πλησίασε προς το μέρος της, της ψιθύρισε κάτι στο αυτί και αυτή αμέσως σηκώθηκε και τσακίστηκε προς το πίσω μέρος του αεροπλάνου, στις οικονομικές θέσεις.

Ο επιχειρηματίας, φανερά απορημένος, ρώτησε τον αεροσυνοδό τι στο καλό της είπε και την έπεισε τόσο εύκολα; Και εκείνος απάντησε: "Το κλασικό... Οτι, δηλαδή, μόνο το πίσω μέρος του αεροπλάνου θα πάει στη Χαβάη..." (μπόινγκ!).

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 128. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 9 Οκτωβρίου 2000, από την οποία θα αναδειχθούν 10 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι και την 6η Οκτωβρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 131. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 20 Νοεμβρίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E. και την Microstar ABEE.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΟΝΟΜΑ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: .... ΤΗΛ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

MASTER of PUZZLES

ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PUZZLES & ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ ΜΑΣ

ΤΕΥΧΟΣ 125 | 1 ΙΟΥΛΙΟΥ 2000

MULTI QUIZ

Ετσι ονομάζονται τα μεγαλοπρεπή κτίρια στο Age of Empires 2.

1	2	3	4	5	6	7
W	O	N	D	E	R	S

1 Ο κακός στο Lords of Magic.
- W. Balkoth
- A. Sordid
- B. Kratsas

2 Μία από τις φυλές που προστέθηκαν στο επερχόμενο (κάποτε) Warcraft 3.
- A. rotoss
- K. Podioi
- O. Undead

3 Τα παιχνίδια που "έλαβαν μέρος" στο Grand Prix 2000.
- N. Quake 3, FIFA 2000 και Michelin Rally Masters
- L. Doom, Sensible Soccer και Sega Rally 2
- M. Γκρινιάρης, φιδάκι και τρίλιζα.

4 Είναι πρόγραμμα MP3 encoding.
- D. MpegDJ
- C. Easy CD Creator
- J. Outlook Express

5 Δεν είναι μάρκα recordable CD-ROM.
- A. icoh
- B. Mitsui
- E. Kelme

6 Η δημιουργός του Prince of Persia 3D.
- R. Broderbund
- S. Blizzard
- T. Anubis

7 Πρόγραμμα που καταπιάνεται με τους πειρατές.
- F. WAREZ
- G. CD Copier
- S. Cutthroats

ΧΜ!...

1. Το κοτόπουλο
2. Το κόμμα
3. Το πλευρό του Αδάμ

Οι νικητές κερδίζουν 20 συλλεκτικά Back-Packs

του παιχνιδιού "SOULBRINGER"

- ΧΑΤΖΗΜΙΧΑΗΛ ΙΩΣΗΦ, *ΚΩΣ*
- ΛΟΥΠΑΣΑΚΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, *ΚΡΗΤΗ*
- ΣΑΠΙΔΗΣ ΕΠΑΜΕΙΝΩΝΔΑΣ, *ΚΙΛΚΙΣ*
- ΓΙΑΤΑΓΑΝΗΣ ΙΩΑΝΝΗΣ, *ΑΘΗΝΑ*
- ΚΑΧΡΗΣ ΝΙΚΟΣ, *ΒΥΡΩΝΑΣ*
- ΧΡΙΣΤΟΓΛΟΥ ΜΙΧΑΗΛ, *Ν. ΣΜΥΡΝΗ*
- ΚΟΥΤΣΟΥΚΟΣ ΣΤΕΦΑΝΟΣ, *ΠΑΤΡΑ*
- ΒΗΣΣΑΡΙΟΥ ΠΑΥΣΑΝΙΑΣ, *ΑΘΗΝΑ*
- ΧΡΗΣΤΙΔΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, *ΠΕΥΚΗ*
- ΚΟΛΟΚΟΤΡΩΝΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, *ΚΑΛΑΜΑΤΑ*
- ΠΑΠΑΔΑΚΗΣ ΣΤΑΥΡΟΣ, *ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ*
- ΧΑΤΖΗΓΕΩΡΓΑΚΙΔΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, *ΧΑΛΚΙΔΑ*
- ΠΑΠΑΪΩΑΝΝΟΥ ΒΑΣΙΛΗΣ, *ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ*
- ΠΑΠΟΥΤΣΗΣ ΚΥΠΑΡΙΣΣΟΣ, *ΑΓ. ΣΤΕΦΑΝΟΣ*
- ΠΑΛΑΚΙΔΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ, *ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΥΠΟΛΗ*
- ΒΑΛΙΑΚΟΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ, *ΚΑΛΛΙΘΕΑ*
- ΚΑΛΟΥΔΗΣ ΑΝΤΩΝΗΣ, *ΚΕΡΚΥΡΑ*
- ΣΚΟΥΡΙΔΗΣ ΠΑΣΧΑΛΗΣ, *ΛΑΓΚΑΔΑΣ*
- ΘΕΟΔΟΣΙΑΔΗΣ ΘΟΔΩΡΗΣ, *ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ*
- ΚΟΝΤΟΝΙΚΟΛΑΣ ΑΚΗΣ, *ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ*

PHOTO QUIZ

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.



CARMAGEDDON 3



MDK 2



MIDTOWN MADNESS 2

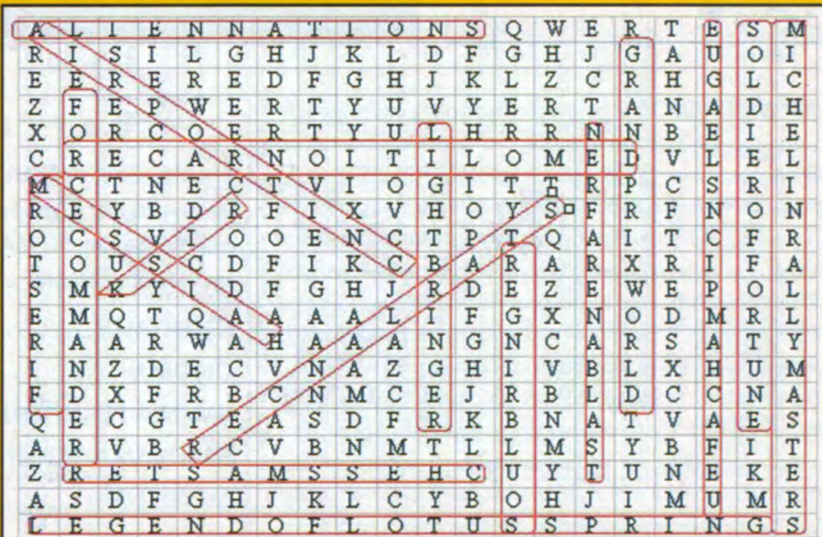


ULTIMA 9



VAMPIRE: THE MASQUERADE

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ



A	L	I	E	N	N	A	T	I	O	N	S	Q	W	E	R	T	E	S	M
R	I	S	I	L	G	H	J	K	L	D	F	G	H	J	G	A	U	O	I
E	E	R	E	R	E	D	F	G	H	J	K	L	Z	C	R	H	G	L	C
Z	F	E	P	W	E	R	T	Y	U	V	Y	E	R	T	A	N	A	D	H
X	O	R	C	O	E	R	T	Y	U	L	H	R	R	N	N	B	E	I	E
C	R	E	C	A	R	N	O	I	T	I	L	O	M	E	D	V	L	E	L
M	C	T	N	E	C	T	V	I	O	G	I	T	T	R	P	C	S	R	I
R	E	Y	B	D	R	F	I	X	V	H	O	Y	S	F	R	F	N	O	N
O	C	S	V	I	O	O	E	N	C	T	P	T	Q	A	I	T	C	F	R
T	O	U	S	C	D	F	I	K	C	B	A	R	A	R	X	R	I	F	A
S	M	K	Y	I	D	F	G	H	J	R	D	E	Z	E	W	E	P	O	L
E	M	Q	T	Q	A	A	A	A	L	I	F	G	X	N	O	D	M	R	L
R	A	A	R	W	A	H	A	A	A	N	G	N	C	A	R	S	A	T	Y
I	N	Z	D	E	C	V	N	A	Z	G	H	I	V	B	L	X	H	U	M
F	D	X	F	R	B	C	N	M	C	E	J	R	B	L	D	C	C	N	A
Q	E	C	G	T	E	A	S	D	F	R	K	B	N	A	T	V	A	E	S
A	R	V	B	R	C	V	B	N	M	T	L	L	M	S	Y	B	F	I	T
Z	R	E	T	S	A	M	S	S	E	H	C	U	Y	T	U	N	E	K	E
A	S	D	F	G	H	J	K	L	C	Y	B	O	H	J	I	M	U	M	R
L	E	G	E	N	D	O	F	L	O	T	U	S	S	P	R	I	N	G	S

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ			
Εφαρμογές			
ΕΒ-00-320	Microsoft Exchange Server 2000	150	4.800
ΕΒ-00-296	Αναλυτικός οδηγός για το... Office 2000	800	9.900
ΕΒ-00-308	Εύχρηστος οδηγός για το... Word 2000	250	4.200
ΕΒ-00-293	Αναλυτικός οδηγός για το... Word 2000	576	6.800
ΕΒ-00-309	Εύχρηστος οδηγός για το... Excel 2000	250	4.200
ΕΒ-00-306	Αναλυτικός οδηγός για το... Excel 2000	630	
ΕΒ-00-305	Αναλυτικός οδηγός για την... Access 2000	520	
ΕΒ-00-290	Εύχρηστος Οδηγός για το... PowerPoint 2000	234	4.200
ΕΒ-00-298	AutoCAD 2000	448	
ΕΒ-00-264	AutoCAD 14 για Windows	380	6.800
ΕΒ-00-292	Εύχρηστος Οδηγός για το... PhotoDraw 2000	190	4.200
ΕΒ-00-300	3D Studio MAX 3	416	
ΕΒ-00-277	3D Studio MAX 2.5	630	9.900
ΕΒ-00-299	CorelDRAW 9	416	6.800
ΕΒ-00-270	Μάθετε το CorelDRAW! 8... σε μια εβδομάδα!	361	5.200
Προγραμματισμός			
ΕΒ-00-269	CorelDRAW 8 - Πλήρης οδηγός	573	9.300
ΕΒ-00-268	Προγραμματίστε σε Java & JavaScript	357	5.700
ΕΒ-00-244	Προγραμματίστε με τη Visual Basic 4	599	7.900
ΕΒ-00-237	Η HTML στην πράξη	378	6.800
ΕΒ-00-217	Προγραμματίστε σε HTML	125	3.500
Γενικά			
ΕΒ-00-286	Τα μυστικά του Power User	325	5.800
ΕΒ-00-263	Προσωπικοί υπολογιστές: Τα πρώτα σας βήματα	374	6.200
ΕΒ-00-209	Μικρό λεξικό Πληροφορικής	105	3.500
FANTASY			
ΕΒ-00-275	Tigana (α' τόμος)	442	4.800
ΕΒ-00-276	Tigana (β' τόμος)	312	4.200
ΕΒ-00-284	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (α' τόμος)	312	4.200
ΕΒ-00-285	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (β' τόμος)	316	4.200
ΕΒ-00-315	Το Δέντρο του Καλοκαιριού (Το Υφαντό της Φιόναβαρ-βιβλίο α')	425	5.200
ΕΒ-00-316	Η Περιπλανώμενη Φλόγα (Το Υφαντό της Φιόναβαρ-βιβλίο β')	371	5.200
ΕΒ-00-317	Ο πιο σκοτεινός δρόμος (Το Υφαντό της Φιόναβαρ-βιβλίο γ')		
ΜΕΤΑΦΥΣΙΚΗ			
Υπό έκδοση	Τα κεκρυμμένα		
ΕΒ-00-295	Έχουν έρθει!	300	4.800
ΕΒ-00-287	Νοστράδαμος: Πορεία προς την Αποκάλυψη	580	4.900
ΕΒ-00-142	Εγκυκλοπαίδεια μυστικιστικών και παραφυσικών εμπειριών	930	10.900
SOFTWARE			
ΔΒ-00-019	Η Ακρόπολη των Αθηνών (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-021	Η μαγεία του σινεμά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-022	Τα ελληνικά νησιά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-023	Το ελληνικό μπάσκετ (CD-ROM)		12.000



ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ για παραγγελίες άνω των 15.000 δρχ.
(ισχύει μόνο για παράδοση εντός Ελλάδας)

αγγελίες

SOFTWARE

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ αυθεντικά adventures κυκλοφορίας '92-99, καθώς και τα Cyberia 2 και System Shock 1. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βεληβασάκης Μανώλης
Τηλέφωνο: (0897) 23545

ΖΗΤΕΙΤΑΙ το Gabriel Knight 1 αυθεντικό ή οποιαδήποτε πληροφορία που θα βοηθήσει στην αγορά του. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μπαλωμένου Ειρήνη
Τηλέφωνο: 0946 - 664138

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια Blood, Diablo και Fallout 2. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ναβραλίδης Αλέξης
Τηλέφωνο: (0351) 75439
E-mail: xarnab@kat.forthnet.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ όλα τα καινούρια games στην τιμή των 1.500δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παπαχρυσοστομίδης Αριστείδης
Τηλέφωνο: 0977 - 046070
E-mail: baltazar199@usa.net

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ παιχνίδια για PC. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ξερακιάς Δημήτρης
Τηλέφωνο: (0735) 23272

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια Euro2000 και Tiberian Sun. Επιπλέον ζητούνται τα Diablo II, Warcraft 3, Unreal Tournament. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αγγελος
Τηλέφωνο: 0937 - 317194

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια Animal, Half-Life opposing force και Colin McRae Rally προς 2.000δρχ. έκαστο, καθώς και το FIFA 99 στην τιμή των 5.000δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χρήστος
Τηλέφωνο: (0541) 21192

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ original τα Tomb Raider, IF 16, Aliens vs Predator, Fighting Force και Half-Life 2. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιώργος
Τηλέφωνο: 5822981

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ original τα Tiberian Sun: Firestorm, Starfleet Academy, Dark Reign και Sensible Soccer 3D. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σακαρίκος Αλέξανδρος
Τηλέφωνο: 6923773

**Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε, ακόμα και να... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν. Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει στη διπλανή σελίδα του περιοδικού (αν μένετε στην επαρχία, γράψτε οπωσδήποτε και τον τηλεφωνικό κωδικό της περιοχής σας) και σίγουρα θα βρείτε κάποιο φίλο που να ενδιαφέρεται για την προσφορά σας.
Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε τομείς της πληροφορικής, όπως Software, Games, Hardware.
Καλές αγοραπωλησίες!
Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.**

HARDWARE

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Pentium III 450MHz, 64MB RAM, HD 4GB, 40x CD-ROM, Windows 98, κάρτα ήχου και κάρτα γραφικών on board, modem 56K, άνευ οθόνης, μόνο 150.000δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Λιάκος Νίκος
Τηλέφωνο: 5149335

ΠΩΛΕΙΤΑΙ η κάρτα Diamond Stealth III S540 extreme 32MB AGP. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ξερακιάς Δημήτρης
Τηλέφωνο: (0735) 23272

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Pentium 166MHz, 64MB RAM, Seagate 130MB, Diamond Viper V330, SoundBlaster 16 bit, Toshiba 24x, keyboard, mouse. Τιμή 80.000δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιώργος
Τηλέφωνο: 2612669

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το Iomega ZIP 100, με σύνδεση παράλληλη, ηλικίας 6 μηνών και σε άριστη κατάσταση. Δώρο 2 δισκέτες ZIP. Τιμή 30.000δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τσαρπαλής Γιώργος
Τηλέφωνο: 2584604
E-mail: inline@otenet.gr

ΠΩΛΕΙΤΑΙ CPU 166MHz με mainboard προς 10.000δρχ. Επίσης, modem Motorola 56k εξωτερικό προς 12.000δρχ. και Joypad Super Cobra 8 πλήκτρων προς 2.500δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χρυσός Σταύρος
Τηλέφωνο: 9513345

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΠΩΛΕΙΤΑΙ συλλογή με παιχνίδια για Neo-Geo σε CD. Τιμή 3.500δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τσαχαλίδης Βασίλης
Τηλέφωνο: (051) 242825

ΠΩΛΕΙΤΑΙ PlayStation σε άριστη κατάσταση, με τσιπάκι, 1 κάρτα μνήμης και 13 παιχνίδια. Τιμή 55.000δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Καλαϊτζής Ζαχαρίας
Τηλέφωνο: (0897) 258901

ΠΩΛΕΙΤΑΙ υπολογιστής παλάμης PSION Siena, με Word, Excel, δερμάτινη θήκη, καλώδιο εκτυπωτή και ξύλινη επένδυση, στην τιμή των 50.000δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κώστας
Τηλέφωνο: 0945 - 669833

ΠΩΛΕΙΤΑΙ GameBoy Color στο κουτί του μαζί με ένα παιχνίδι, μόνο 15.000 δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κακόπουλος Γεώργιος
Τηλέφωνο: 9572242 PC

TOP TEN *Ψηφίστε* τα αγαπημένα σας παιχνίδια!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!



ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.......... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.

ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.700 δρχ. ΣΥΝΟΛΟ δρχ..........

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο. **ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90**

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΗΛΙΚΙΑ .... ΤΗΛ. .... E-MAIL ADDRESS ....

ΛΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ



ΤΟΥ Π. ΛΥΡΗ...

















